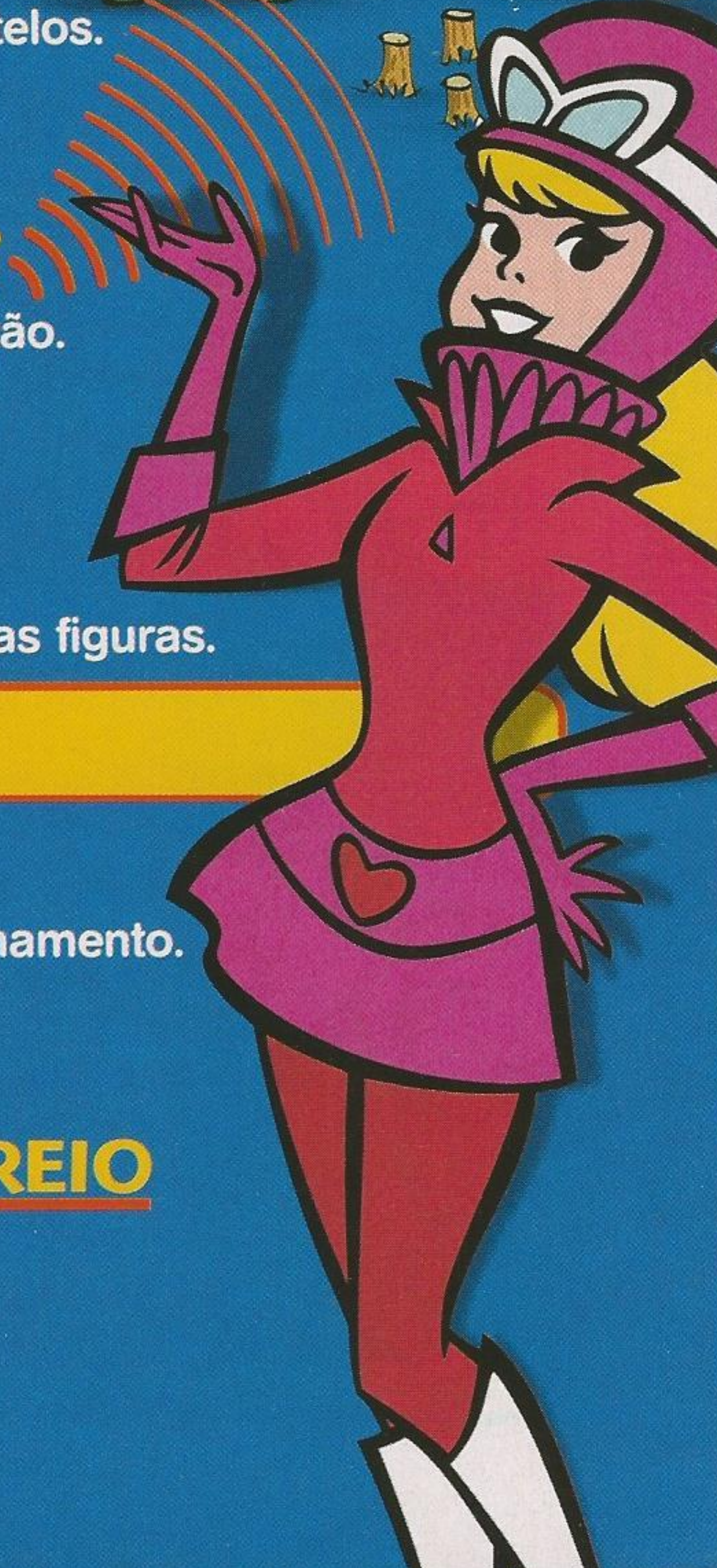
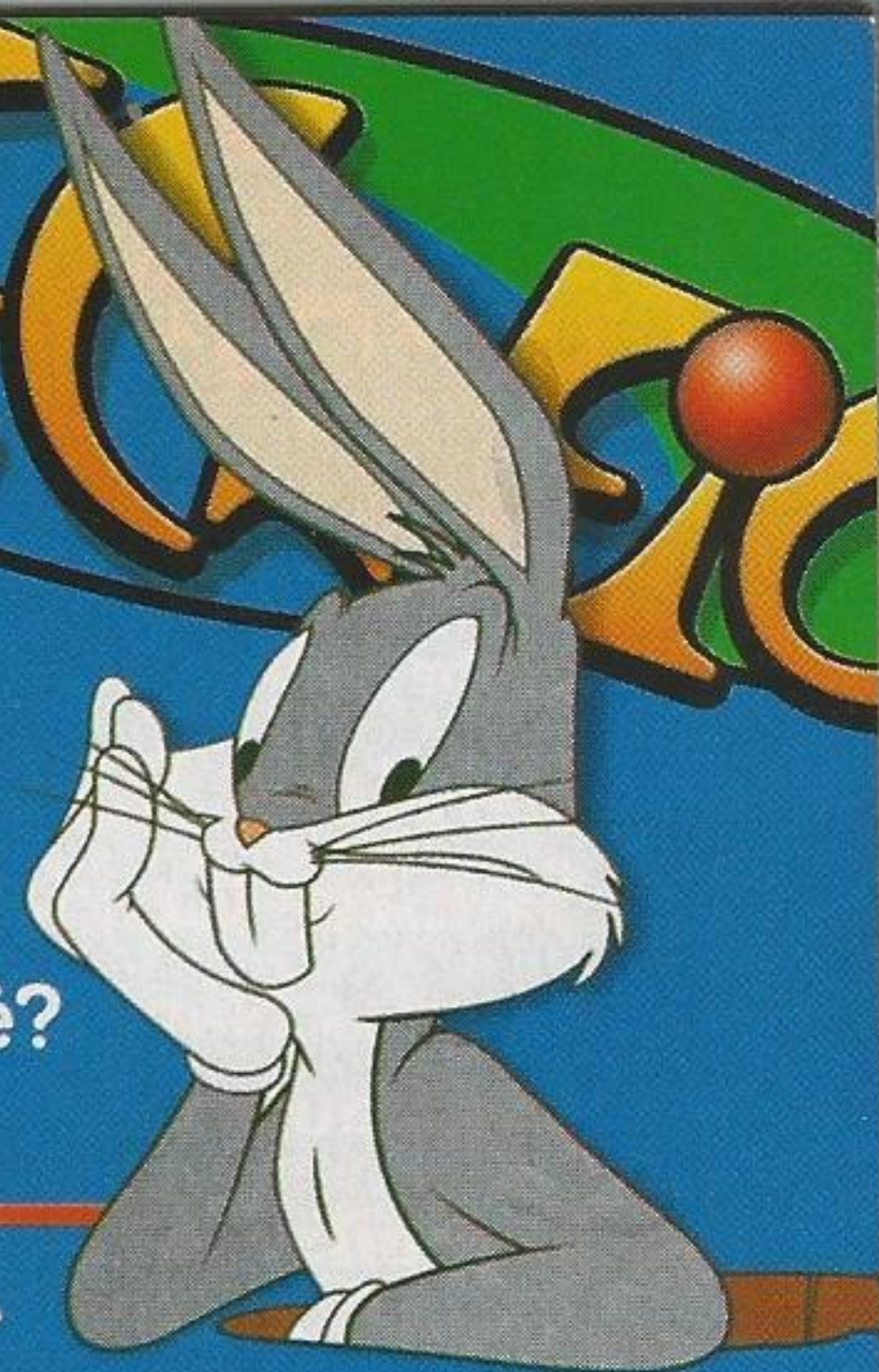
Abril
Quadrinhos • Xi! Será que a charmosa Penélope ficou maluca?
RECREIO
R$ 5,95
27/11/2003
Ano 4
Nº 194
www.RECREIONLINE.com.br
ISSN 1517-7467
Ei, velhinho, tem novidade no cinema!
A turma do Pernalonga invade o mundo real no filme Looney Tunes – De Volta à Ação
E além de tudo sou bonitão!
AVE RADICAL
Conheça o papagaio-do-mar, um fera em mergulho e vôo livre
Envelope ROCKANIMAL com:
a Clara
2 cartas e 1 minigibi
ROCK ANIMAL
GRÁTIS
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

Grande estréia dia 10/11

BATALHA DOS PLANETAS

REDE 21
De 2ª a 6ª
17h30

Domingo
13h30

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL O MENOR DINO QUE JÁ EXISTIU?

Edvan da Silva Oliveira
Presidente Jânio Quadros – BA

Por muito tempo acreditou-se que o menor dinossauro era o *Compsognathus*, que media entre 70 centímetros e 1 metro e viveu há mais de 155 milhões de anos, na Europa. Porém, fósseis descobertos na China, em 2001, indicam que pode ter existido um dino ainda menor, o *Microraptor*. Segundo os pesquisadores, o animal, que viveu na região há cerca de 130 milhões de anos, tinha 60 centímetros de comprimento e pesava 2 quilos.

OS PINTINHOS FAZEM XIXI?

Victor Fonseca
Por e-mail

Sim, mas eles têm uma forma diferente de eliminar a urina. As aves não possuem bexiga. Por isso, o material líquido que elas ingerem e não é aproveitado pelo organismo é eliminado junto com as fezes, que são quase líquidas. O xixi e as fezes saem pelo mesmo orifício do corpo, chamado de cloaca.

QUANTAS RAÇAS DE CÃES EXISTEM? QUAL A MAIS FEROZ? E A MAIS DÓCIL?

Alberto Santos Almagro
Cariacica – ES

Atualmente há cerca de 500 raças, mas, devido ao cruzamento entre vários tipos de cães, sempre surgem novas. A agressividade do cão depende muito do tratamento que ele recebe e não da raça. Pode-se dizer que, em geral, os animais do grupo de cães de guarda, como o rottweiler e o dobermann, têm comportamento mais agressivo, principalmente para defender o dono. Já o grupo de cães de caça, que inclui o labrador e o golden retriever, costuma apresentar um comportamento mais dócil.

COMO OS EGÍPCIOS CONSTRUÍAM PIRÂMIDES?

Cláudio Hayashi Júnior
Por e-mail

Eles utilizavam imensos blocos de pedra de calcário, que pesavam até 1,5 tonelada e eram retirados de pedreiras que ficavam em regiões próximas à construção. Para transportá-los até o local da obra, usavam veículos parecidos com trenós de madeira, arrastados por bois ou por centenas de homens. Com a ajuda de rampas de madeira e a força dos homens, as pedras eram empurradas até as partes mais altas. O revestimento das paredes internas era feito com pedras de granito, que vinham de bem longe e eram trazidas de navio.

VOCÊ SABIA QUE...

Vênus é o planeta mais quente do Sistema Solar? A temperatura por lá chega a 480° C e é capaz de derreter até chumbo.

FONTE: LIVRO DOS RECORDES 2003

CONSULTORIA:
JONATHAS BITTENCOURT (pesquisador do Museu Nacional do Rio de Janeiro), FRIDA IVONE GALEGOS CASTRO DE FARIAS (superintendente da Associação Cinológica do Brasil), MARTIN SANDER (professor do Laboratório de Ornitologia e Animais Marinhos da Unisinos) e MAURÍCIO SCHINEIDER (egiptólogo).

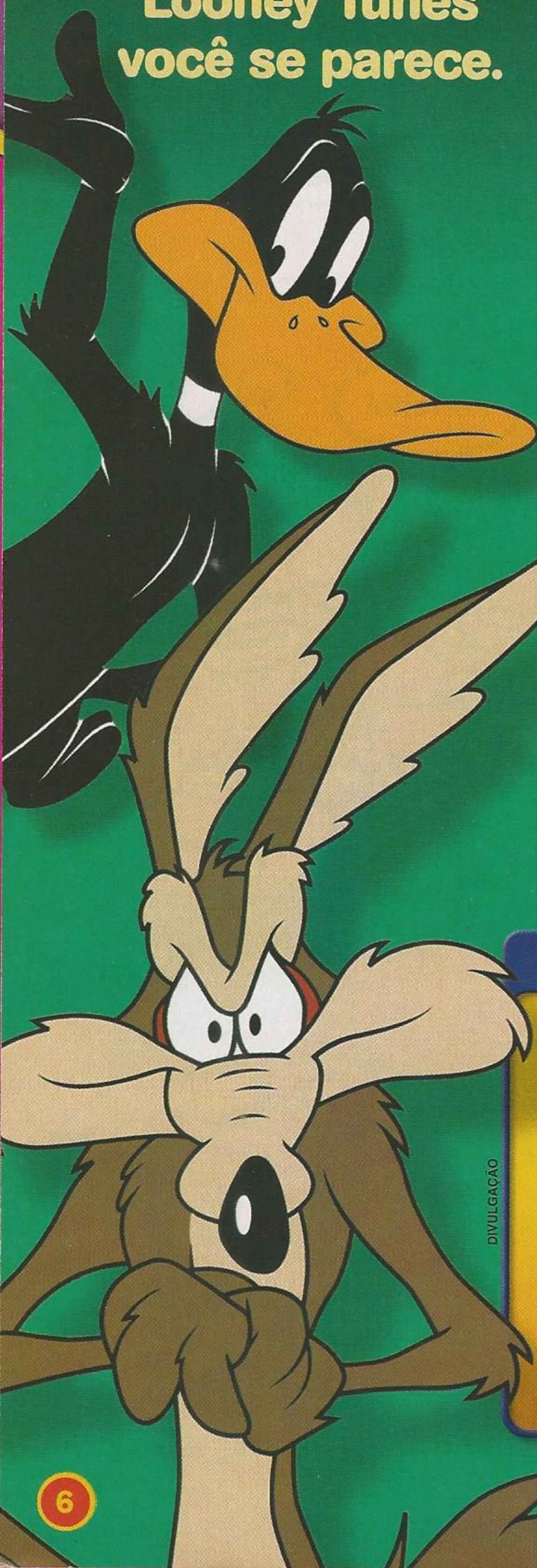
ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

DE QUE PAÍS A ACEROLA É NATIVA?

Turma 20 do Colégio São Francisco Xavier
Ipatinga – MG

A planta é originária das Antilhas. Sua árvore se desenvolve melhor em regiões quentes e pode atingir até 2 metros de altura. Os frutos, que costumam aparecer de outubro a maio, são ricos em vitaminas A e C, em ferro e em cálcio.

UM DELES T

Saiba com qual dos Looney Tunes você se parece.

1 Para você, um lar doce lar é:
- ◆ Um deserto cheio de penhascos.
- ● A seção de alimentos do supermercado.
- ■ Uma mansão em Hollywood.
- ▲ Uma confortável toca subterrânea.

2 Qual mudança faria em você mesmo?
- ◆ Pernas mais longas ajudariam bastante.
- ▲ Nada. É feliz assim.
- ● Afiaria os dentes.
- ■ Nada. Você é perfeito!

3 Qual é o seu produto ACME favorito?
- ● Qualquer um, desde que possa devorá-lo.
- ■ Um espelho.
- ◆ Patins a jato e arapucas.
- ▲ Todos os que têm sabor cenoura.

4 Imagine que esteja aberta a temporada de caça ao coelho. Você...
- ■ ...avisa ao Hortelino Trocaletra.
- ◆ ...nem liga. Sua vítima é outra.
- ▲ ...compra uma fantasia de pato.
- ● ...apavora todos: caça e caçadores.

5 O que faria se um fã pedisse autógrafo a você?
- ● Perguntaria o que é autógrafo. Será que é de comer?
- ◆ Sairia correndo. Você vive com pressa...
- ■ Ofereceria uma linda foto sua assinada, mas cobraria caro por ela.
- ▲ Atenderia o pedido. Você ama seu público!

RESULTADO

Se marcou mais ■, pode entrar para o fã-clube do **Patolino**. Independência, ambição e confiança fazem parte do seu dia-a-dia. Você só precisa dar um jeitinho na falta de modéstia. Afinal, quem "se acha" corre o risco de acabar sem amigos, falando com as paredes.

Se marcou mais ◆, seu par é o **Coiote**, eterno perseguidor do Papa-Léguas. Isso quer dizer que você vive correndo atrás de seus objetivos e não desiste enquanto não realizar o que deseja. Mas, aqui entre nós: tente relaxar um pouco e curtir as coisas boas que a vida oferece.

DIVULGAÇÃO

EM A SUA CARA!

6 A melhor parte de ser um astro é:

- ■ Ter um camarim maior que o do Pernalonga.
- ● Ganhar passagens para a Tasmânia.
- ▲ Pregar peças no Patolino.
- ◆ Correr. Você tem pressa.

7 Se ganhasse um Oscar pelo trabalho em Looney Tunes: Back in Action, você:

- ◆ Convidaria o Papa-Léguas para assistir à premiação.
- ▲ Aceitaria o prêmio e colocaria junto com os outros que já ganhou.
- ● Preferiria que a sua parte fosse paga em guloseimas.
- ■ Acharia que até que enfim reconheceram seu talento.

8 Você adora brincar de...

- ● ...uva, banana, maçã e salada mista. Chlep!
- ■ ...siga o líder. Desde que o líder seja você.
- ▲ ...tudo. Diversão é o seu lema.
- ◆ ...pega-pega.

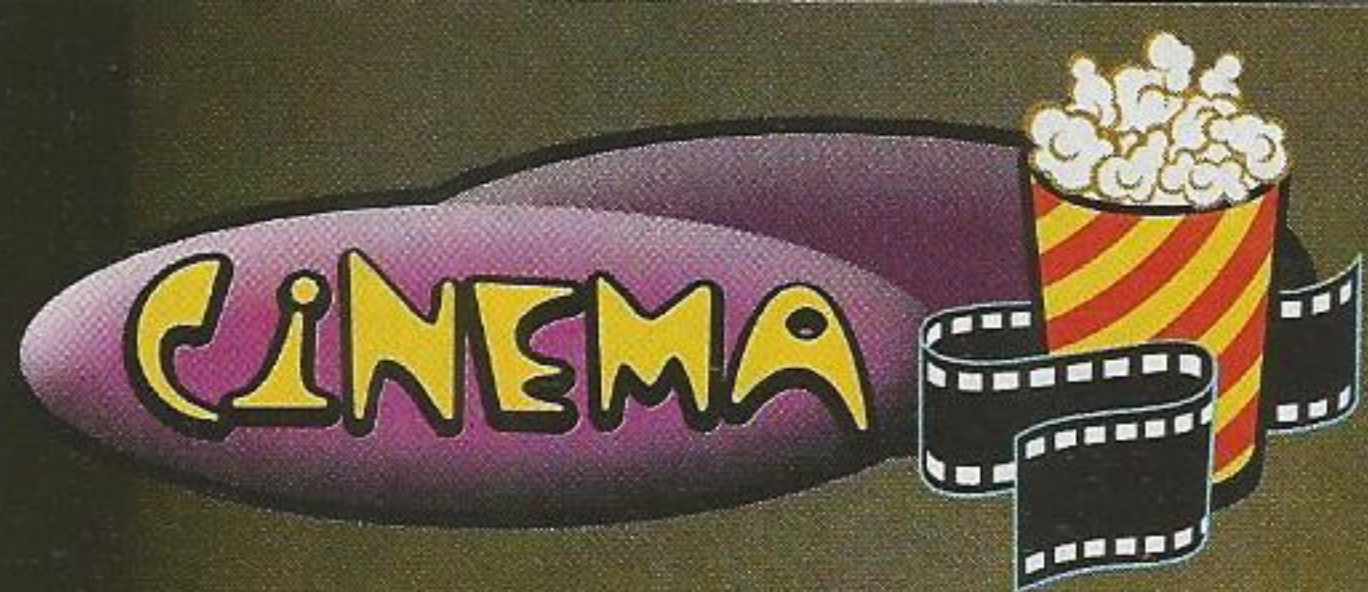
9 Em qual destas áreas você se daria melhor?

- ▲ Humorismo.
- ● Demolições.
- ◆ Atletismo.
- ■ Tanto faz. Você é genial.

10 O que diria se encontrasse o Papai Noel?

- ▲ O que é que há, bom velhinho?
- ● Grrraauur!
- ◆ Me empresta seu trenó? Vou pegar um... amigo... e já volto.
- ■ Cadê os presentes? São meus!

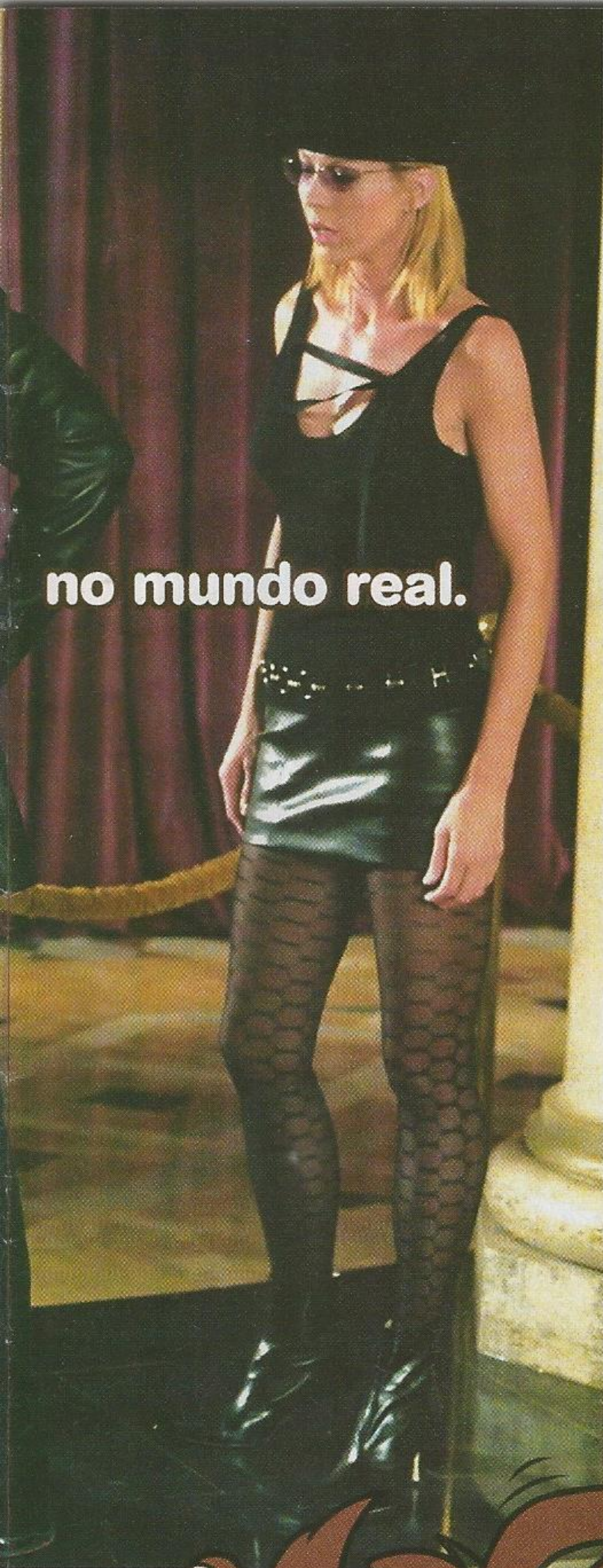
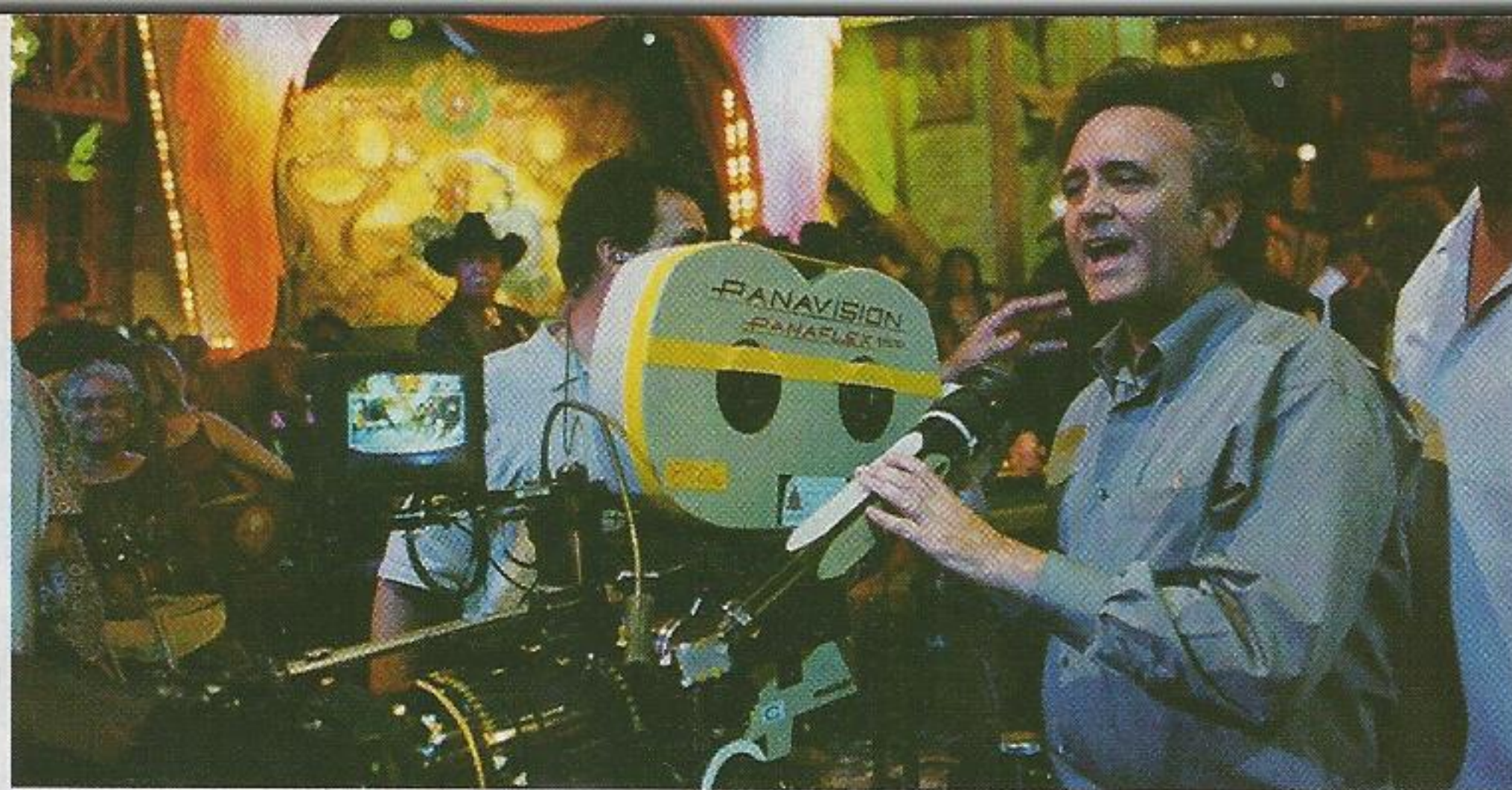
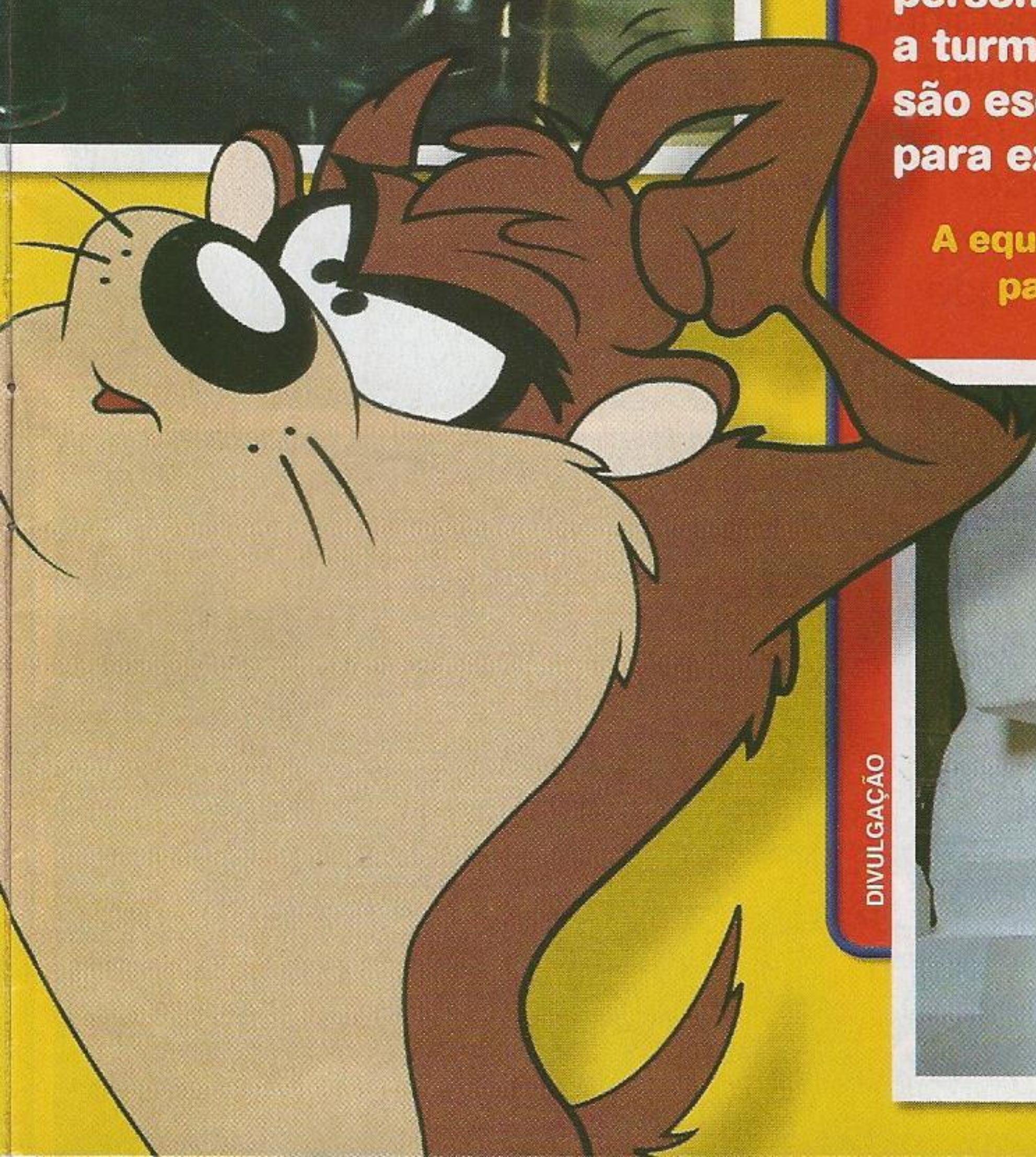
Marcou mais ●?
Então deve ser parecido com o **Diabo da Tazmânia**. Impetuoso e desconfiado, não leva desaforo para casa. Esse temperamento pode lhe render dores de cabeça. Sorria e o mundo sorrirá. E, se tiver o apetite do Taz, consulte seu dentista uma vez por semana!

Quem marcou mais ▲ tem tudo a ver com o **Pernalonga**. Divertido e inteligente, leva a vida numa boa e faz amigos com facilidade. Mas tenha cuidado com tipos como o Patolino, tá? E tente variar sua dieta: cenouras não são a única delícia do mundo.

AÇÃO E DIVERSÃO

A turma dos Looney Tunes vai aprontar mil confusões

Quem não gostaria de fazer uma visita ao mundo dos desenhos e se divertir com os personagens da TV? Mas já pensou que maluquice se a turma do Pernalonga aparecesse de repente no mundo real? É o que acontece no filme **Looney Tunes – De Volta à Ação**, que estréia nos cinemas no dia 5 de dezembro e mistura atores reais com desenhos animados.

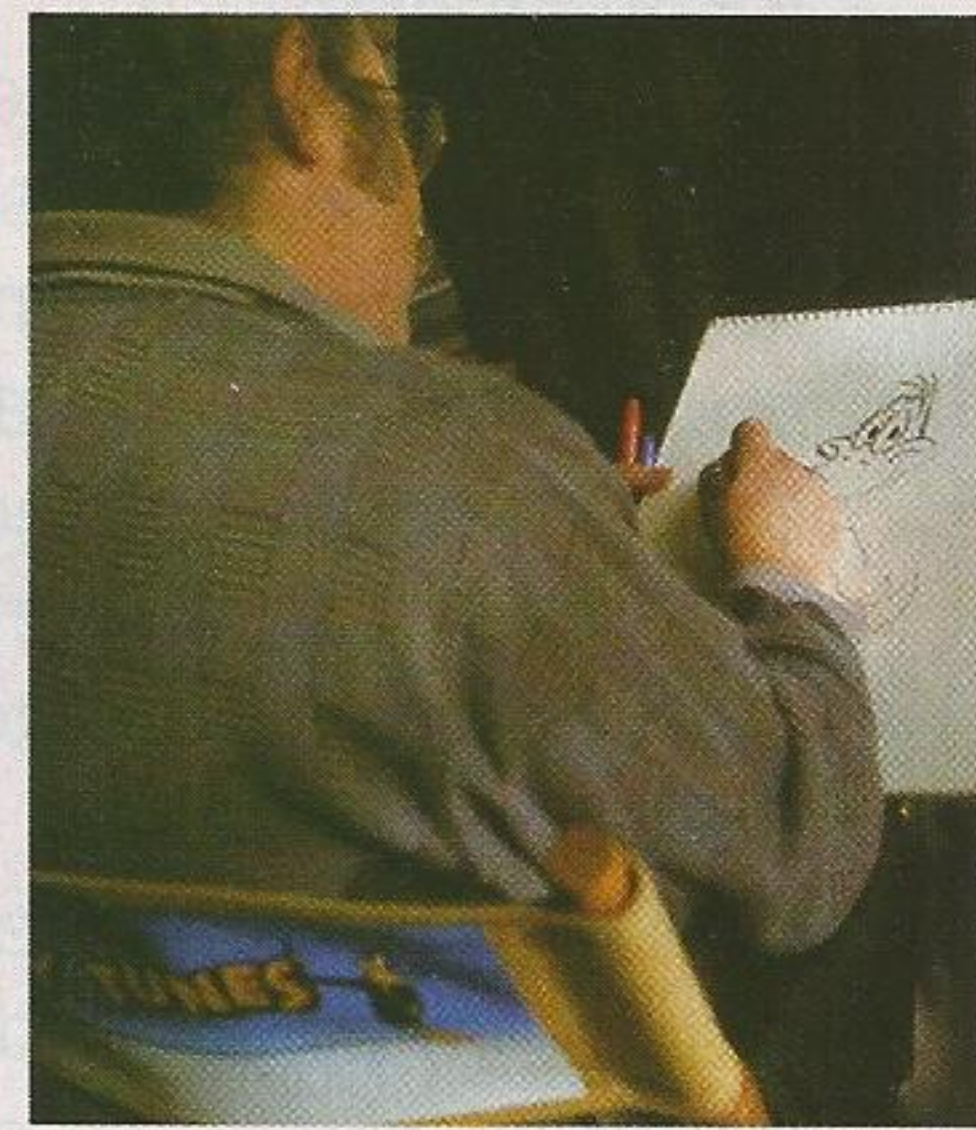
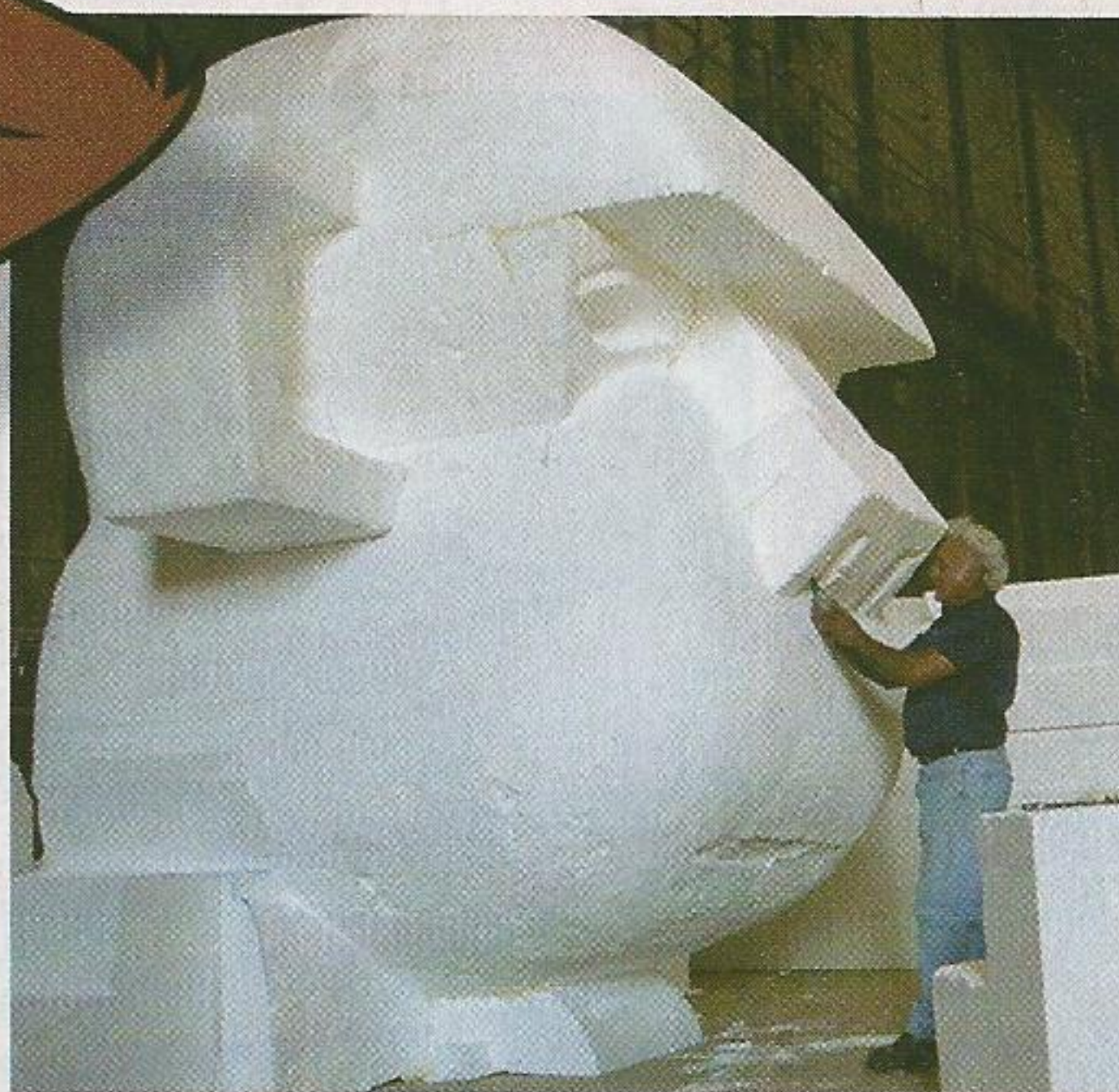
A aventura começa com Patolino aprontando confusão, como sempre. Depois de fazer de tudo para ser um astro e tornar-se mais famoso que Pernalonga, ele acaba demitido dos estúdios onde são feitos os desenhos. Mas a paz não dura muito, pois logo todos percebem que as histórias perdem a graça sem o pato alucinado por perto.

Para resolver o problema e salvar seu emprego, Kate, responsável pela demissão, vai ter de trazer Patolino de volta. Esse trabalho não vai ser fácil, pois o pato se meteu em uma grande enrascada e Kate vai rodar o mundo à procura dele com um parceiro bem engraçado: Pernalonga.

MAIS AÇÃO NOS BASTIDORES

Para gravar as cenas que misturam atores e desenhos a equipe tem um trabalhão. Segundo o responsável pelos efeitos do filme, é como gravar com fantasmas, pois a metade do elenco é formada por desenhos e simplesmente não está lá.

Primeiro cada cena é ensaiada com bonecos que são uma referência para que os atores saibam exatamente a posição em que devem ficar. Os bonecos são manipulados por pessoas, que falam no mesmo ritmo que os personagens do desenho, para que os atores conversem com eles e confiram o tempo que devem aguardar antes da próxima fala. Assim, quem entra em cena com Gaguinho já sabe que vai ter de esperar bastante para falar de novo. Após vários ensaios, os bonecos saem e é feita a filmagem, que deve ser repetida várias vezes até ficar perfeita.

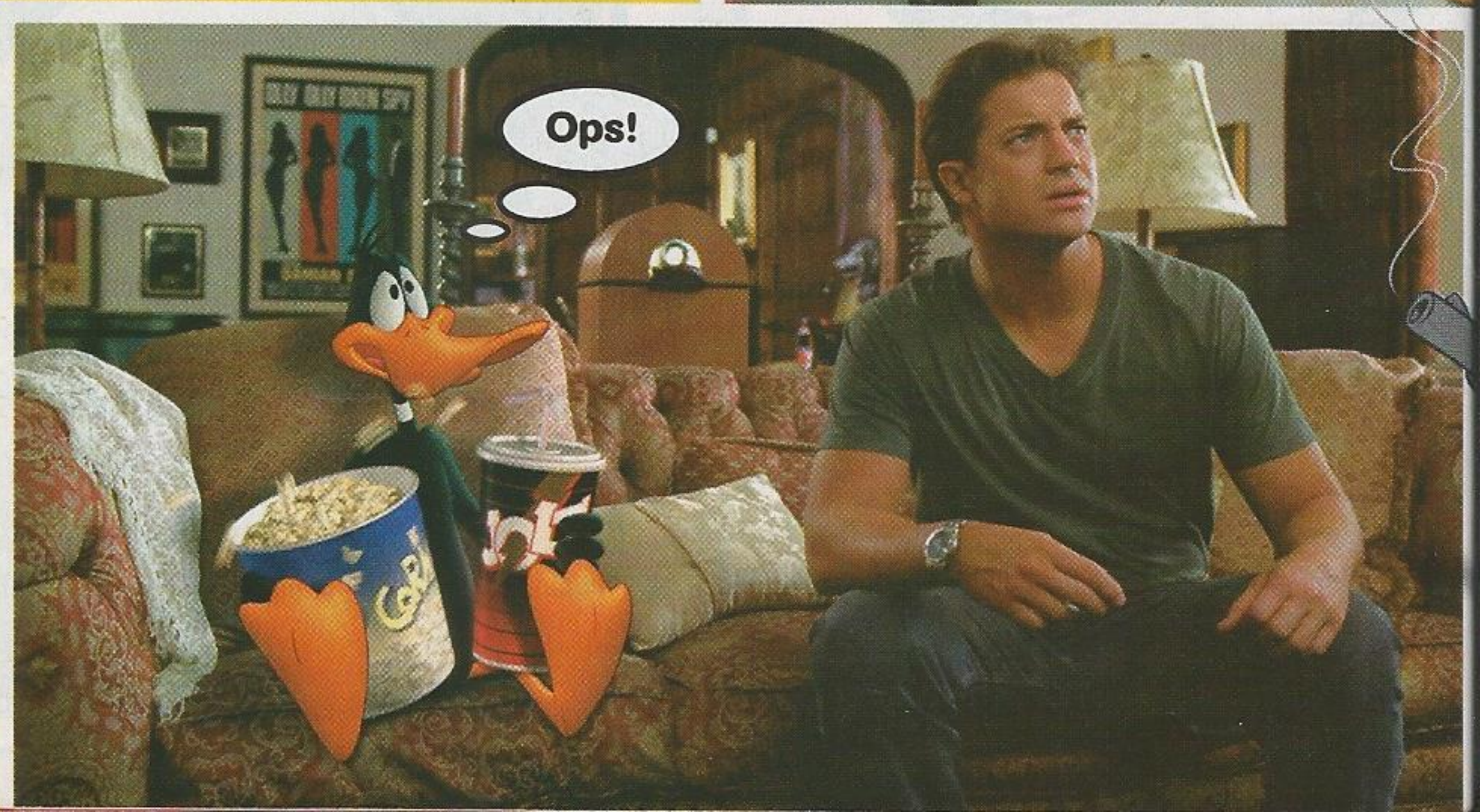
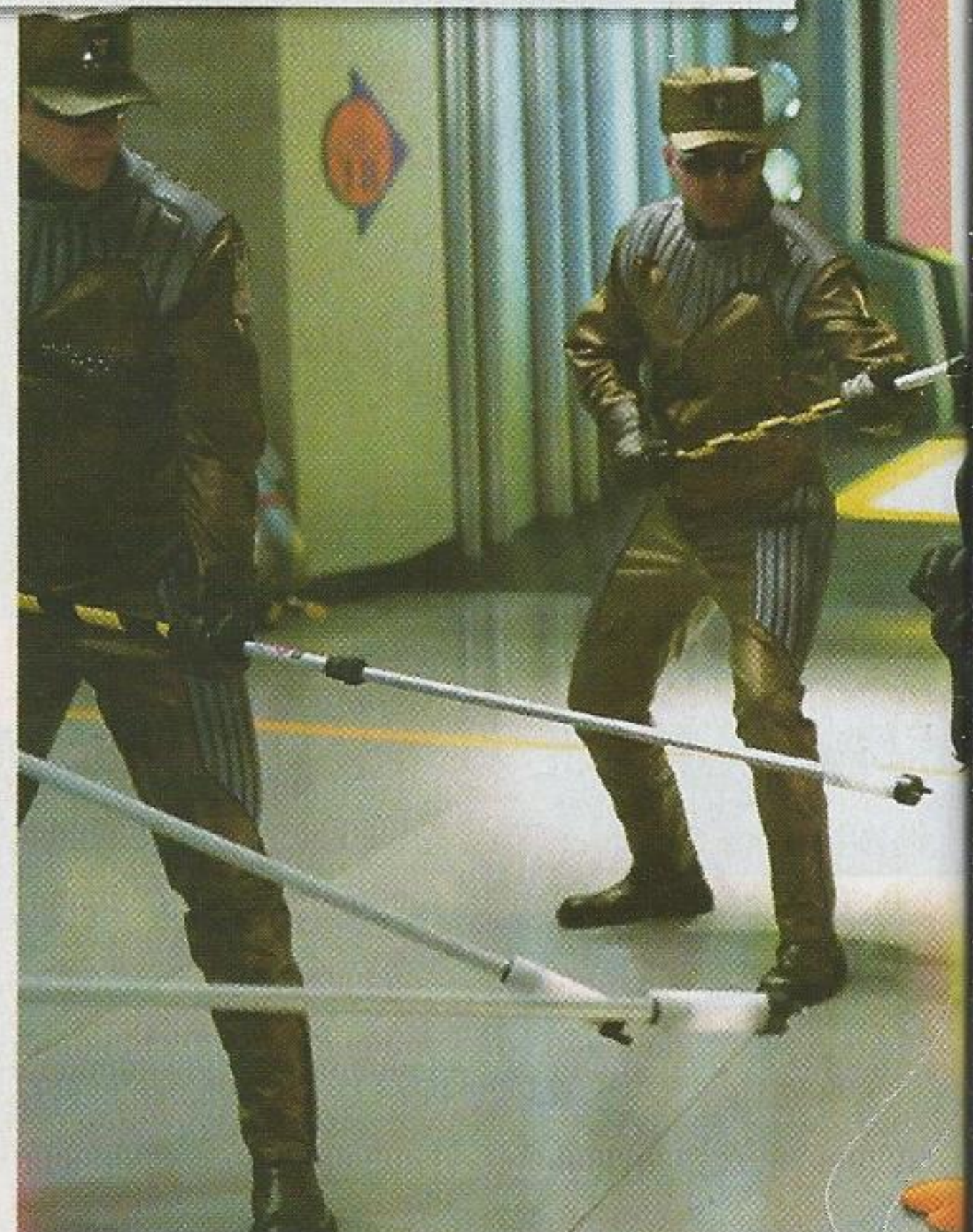
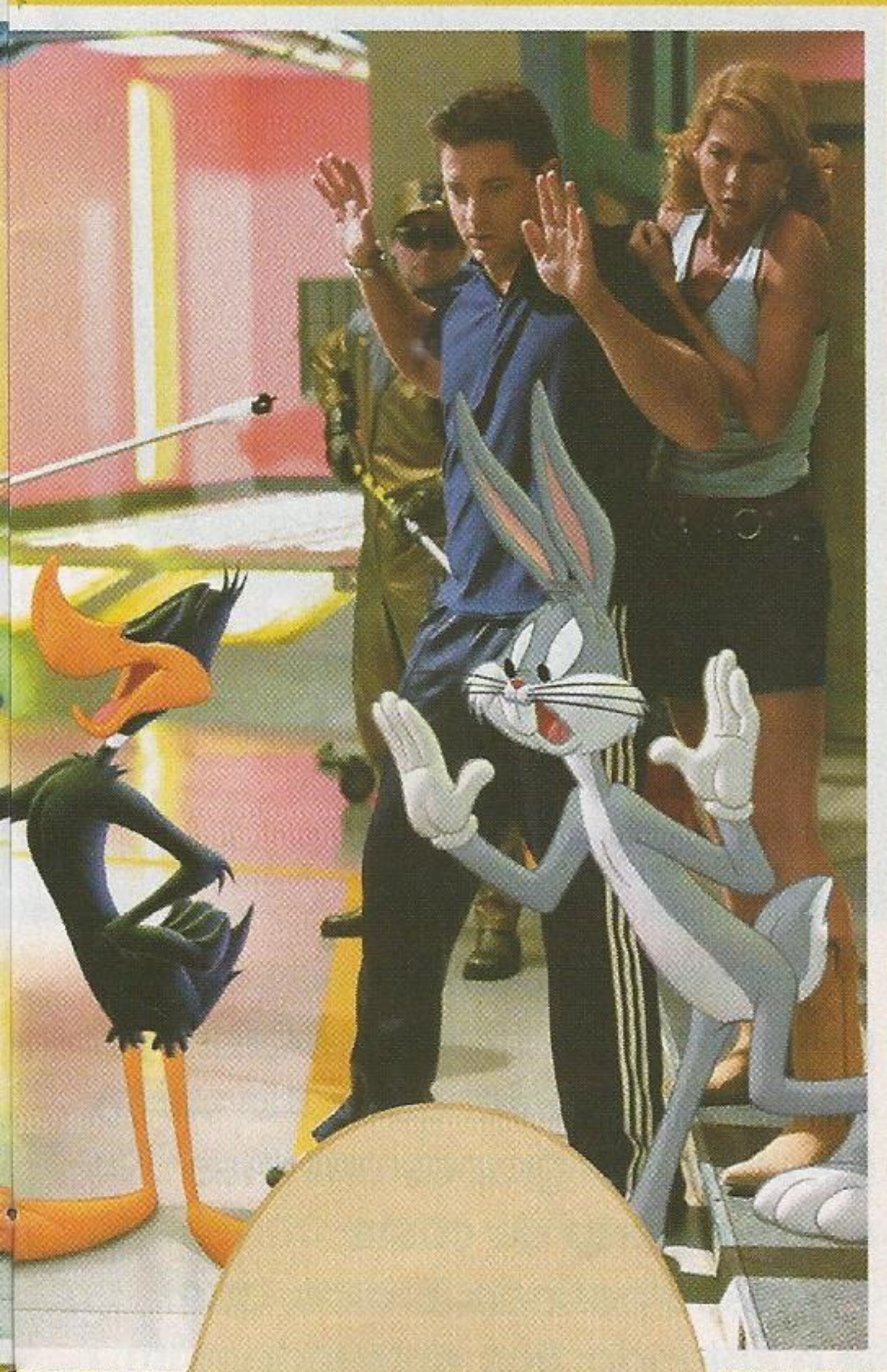
Os vídeos gravados vão para o computador, onde são acrescentados os desenhos dos personagens e criadas as animações. Depois a turma ganha voz com a dublagem e as cenas são escolhidas e reunidas na seqüência correta para exibição no cinema.

A equipe de artistas trabalhou muito para que os astros dos desenhos ganhassem vida no filme.

Os efeitos especiais são muito legais e você vai ver que Pernalonga e o talentoso Patolino levam jeito para serem grandes astros também no mundo real.

CONFUSÃO EM TODO CANTO

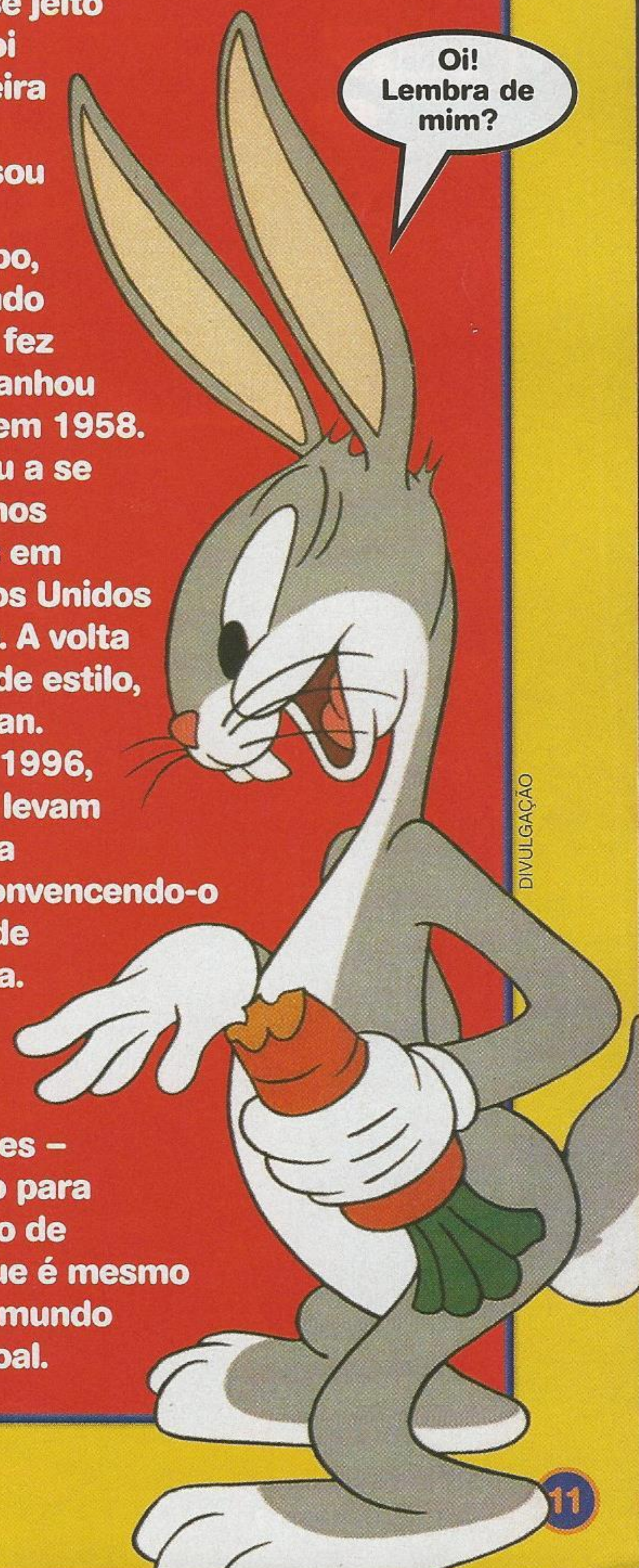
Quando foi chutado para fora da turma, Patolino arrumou uma bagunça tão grande que causou a demissão de DJ Drake, o segurança dos estúdios. Ao voltar para casa com o pato, ele fica sabendo que seu pai, um ator que faz papel de agente secreto, foi seqüestrado.

O pai de Drake é espião de verdade e tem pistas importantes sobre um poderoso diamante azul. De olho nesse segredo, o dono da ACME, empresa que vende os produtos mais engraçados e ineficientes dos desenhos, o mantém aprisionado e quer o diamante para dominar o mundo (é claro). Drake decide descobrir o paradeiro do pai, e Patolino acaba indo junto.

A dupla vai parar em Las Vegas e acha pistas no cassino de Eufrazino. Pernalonga e Kate estão atrás dos dois e o caminho será longo: vão segui-los também em Paris e na selva africana, encontrando agentes em todo canto, prontos para saber tudo sobre o diamante.

A turma de espiões é muito especial e inclui o Coiote, Taz, Marvin e Eufrazino. Além disso, eles vão se deparar com Piu-Piu, Hortelino, Frangolino e Pepe. Não vão faltar risadas e várias explosões no caminho. Mas será que eles conseguem resgatar o pai de Drake, salvar o mundo e encontrar o diamante? E será que desta vez o Patolino vai conseguir ser o herói da história? Só mesmo assistindo ao filme para saber.

É ANIVERSÁRIO DO PERNALONGA

Não parece, mas o coelho mais engraçado dos desenhos já está fazendo 65 anos. Pernalonga surgiu em 1938, nos Estados Unidos. Quando foi criado por Ben Hardaw, era todo branco, magricela, desajeitado e não tinha nem nome. Era chamado só de Coelho (Bunny, em inglês). Na hora de produzir os primeiros desenhos para cinema, a equipe passou a chamá-lo de o Coelho do Bugs (Bugs Bunny), pois Bugs era o apelido de seu criador.

Dois anos depois, ele estreou nas telas no desenho *A Wild Hare* (Um Coelho Selvagem), ficou cinza e ganhou esse jeito esperto e debochado. Foi quando disse pela primeira vez *O que há, velhinho?* (What's up, Doc?) e passou a dar beijos em seus adversários. Com o tempo, Pernalonga foi se tornando cada vez mais famoso e fez tanto sucesso que até ganhou um Oscar de animação em 1958.

Quando a TV começou a se popularizar, seus desenhos passaram a ser exibidos em vários canais nos Estados Unidos e depois no mundo todo. A volta ao cinema veio em grande estilo, ao lado de Michael Jordan. No filme Space Jam, de 1996, Pernalonga e sua turma levam o astro do basquete para a terra dos desenhos, convencendo-o a disputar uma partida de basquete e salvar a Terra. E parece que esse coelho gosta de se divertir com atores de verdade. Em Lonney Tunes – De Volta à Ação, lançado para comemorar o aniversário de Pernalonga, ele prova que é mesmo um grande astro até no mundo real. Por hoje é só, pessoal.

Oi! Lembra de mim?

DIVULGAÇÃO

BONS DE BICO

Os papagaios-do-mar procuram terra firme na época do acasalamento, que é no verão. Eles formam grupos em ilhas e áreas perto da costa.

Nesse período, o bico, que já é colorido, fica enfeitado com camadas mais coloridas para atrair os parceiros. Na hora de brigar por uma fêmea, os machos disputam a namorada a bicadas. O vencedor raspa seu bico no da namorada, para cumprimentá-la.

O casal constrói seu ninho

Veloz e muito charmoso, o papagaio-do-mar vive em regiões frias e é um grande pescador. Ele não tem parentesco com o papagaio, mas ganhou esse nome porque seu bico lembra o dessa outra ave. Em muitos lugares é também conhecido como fradinho, por causa de sua elegante "roupa" de penas.

Aliás, as cores das penas facilitam sua camuflagem. Quando essas aves estão na água, os animais marinhos não conseguem vê-las, pois, olhando de baixo para cima, a parte branca de seu corpo se confunde com a luminosidade. E as aves maiores que sobrevoam o oceano olham lá de cima e também não distinguem a parte coberta de penas pretas, porque, do alto, o mar parece escuro.

O papagaio-do-mar está sempre em busca de peixes, crustáceos e moluscos para comer. Seu vôo é desajeitado, mas é um pescador veloz e pode chegar a atingir até 90 quilômetros por hora. Além disso, ele nada e mergulha muito bem. Os pés com dedos palmados e unidos por membranas facilitam o controle da direção do nado.

Quando mergulha no meio de um cardume, pode carregar vários peixes de uma vez, que formam um engraçado "bigode" prateado no bico.

A FICHA DO BICHO

Tamanho › cerca de 20 centímetros de altura.
Peso › 500 gramas.
Alimentação › peixes, moluscos e crustáceos pequenos.
Onde vive › no hemisfério norte, em lugares frios como Groenlândia, Canadá, Escandinávia e Islândia.
Tempo de vida › de 15 a 20 anos.

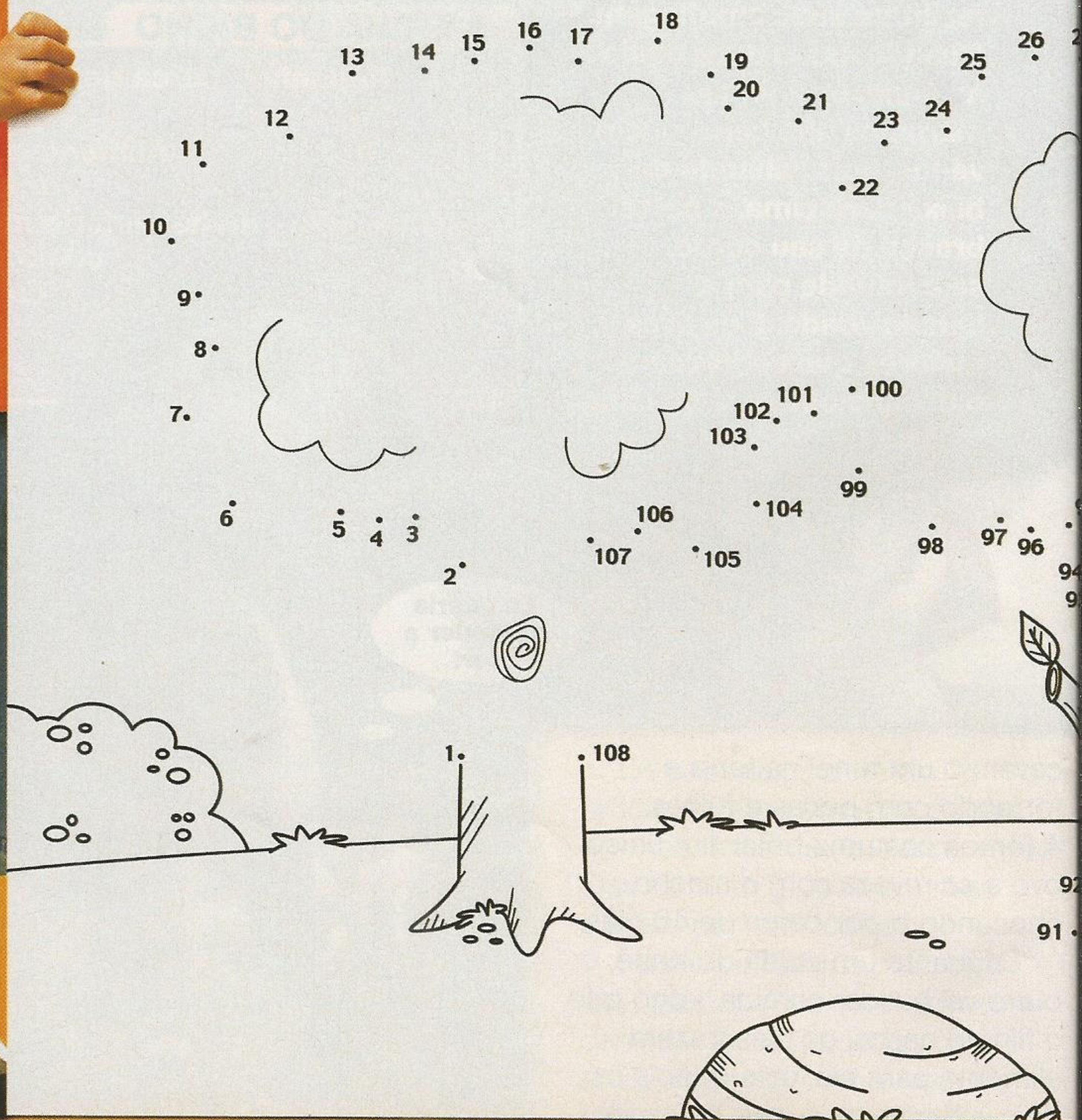
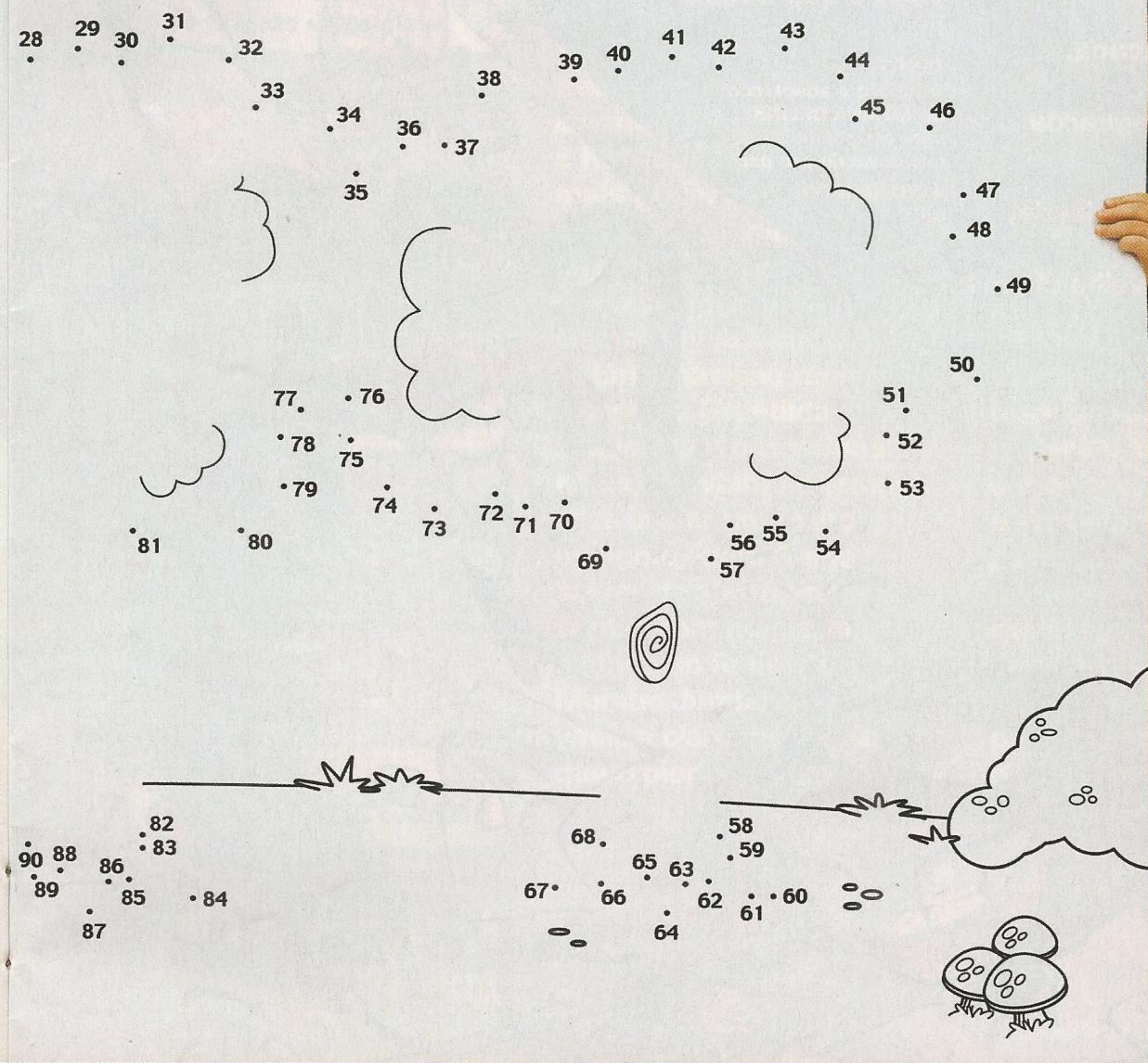
JEAN-MARC TRUCHET/GETTY IMAGES

TEXTO:
JULIA MOIOLI

CONSULTORIA:
WESLEY RODRIGUES SILVA
(professor do Departamento de Zoologia da Unicamp).

cavando um túnel na terra e forrando com penas e folhas. A fêmea costuma botar um único ovo e se reveza com o macho chocando-o por cerca de 40 dias.

Enquanto um cuida do bebê, o outro vai buscar comida. Logo que o filhote nasce, os pais trazem alimento para ele, mas depois os dois voltam para o mar, deixando o filhote no ninho. Ao sentir fome, ele é obrigado a sair do ninho e começar a descobrir, sozinho, como encontrar sua comida.

FORÇA X
Ligue os
e recon
FORÇA X

ERA UMA VEZ

UMA CARTA

Lá na roça, uma cartinha
Recebeu Vô Beto,
De bem longe, da cidade,
Do querido neto.

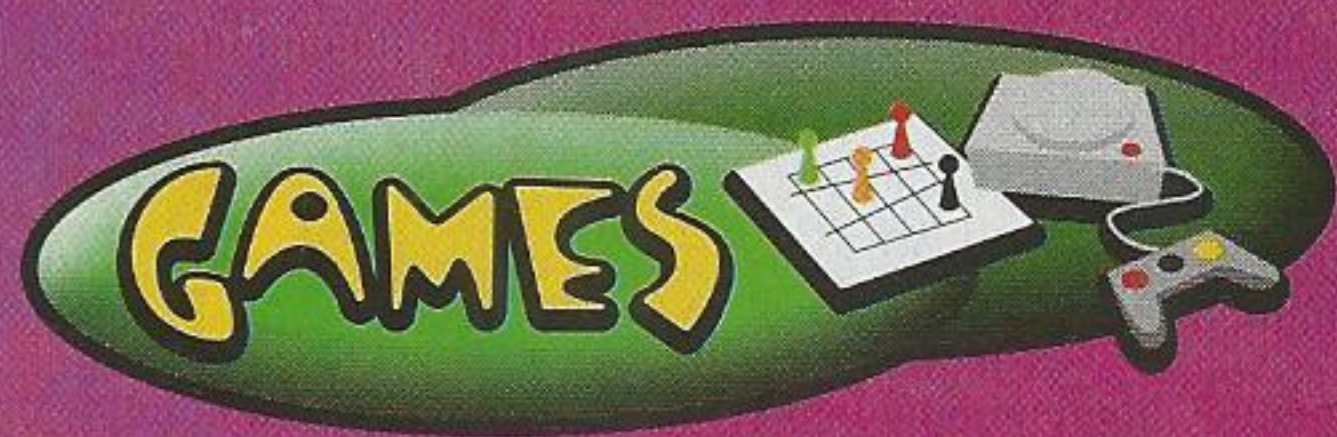
O que escreve e diz o neto
O velho quer saber –
Só que ele é analfabeto:
Ai, não sabe ler!

Na soleira da cabana,
Senta-se o vovô:
Impaciente, ele aguarda
Aparecer ledor.

Eis que surge na estrada,
Mochila na mão,
Um garoto – e o velho chama:
Venha cá, Tião!

Cê tem sorte, vai pra escola,
pode me ajudar:
Vem, Tiãozinho, para o velho
A carta decifrar!

O menino lê a carta
E o velho diz:
Deus lhe pague – você estuda,
Você é que é feliz.

TEXTO
Tradução e adaptação de TATIANA BELINKY para um poema russo que ouvia de seu pai.
ILUSTRAÇÃO
BIRY

A BRUXA ESTÁ DE VOLTA

Encare a malvada Gruntilda no Game Boy Advance.

Deste ponto, salte para o telhado da colméia.

As peças de quebra-cabeças devem ser usadas no templo.

Use o botão A para lançar a isca e recolher as ovelhas.

Encontre os filhotes da galinha e ganhe uma peça.

DIVULGAÇÃO

A bruxa Gruntilda estava aprisionada embaixo de uma grande pedra desde a última aventura dos heróis Banjo e Kazooie. Mas voltou mais poderosa do que nunca em **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge**, um novo jogo para Game Boy Advance.

Em uma ação rápida, a esperta Gruntilda seqüestra a passarinha Kazooie e volta no tempo para iniciar um plano maligno. Agora Banjo vai ter de ser rápido e contar com magia, com a ajuda do feiticeiro Mumbo Jumbo e com você, é claro, para evitar que o pior aconteça.

O urso é transportado para a Ilha de Hags onde vai encontrar seis mundos para explorar.

Você tem de ajudá-lo a juntar as peças dos quebra-cabeças que abrem portais para outras áreas, socorrer alguns personagens e derrotar vários inimigos, entre eles a própria Gruntilda em uma versão mecânica.

Para isso, Banjo precisa ser observador, ágil e aprender movimentos especiais como escalar, nadar e a até dar mochiladas nos vilões mais atrevidos. Encare esse desafio para libertar Kazooie e se divertir muito.

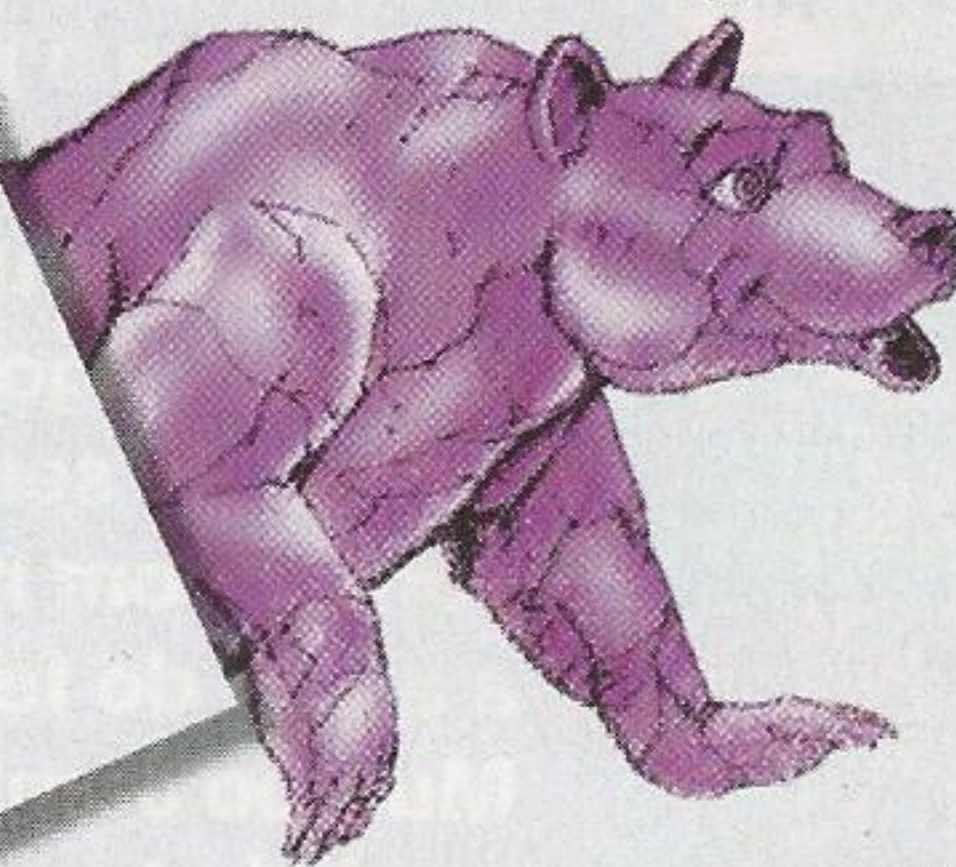
O diário da

Depois de encarar uma missão perigosa em um castelo de verdade, Clara fez mais pesquisas e anotou tudo em seu diário.

27 novembro

Hoje vivemos uma aventura incrível em um antigo castelo na Inglaterra. Teve até um duelo de verdade! Mas, com a ajuda dos animais de pedra, tudo terminou bem.

Dentro dele, fiquei com a sensação de voltar no tempo. Não parei de imaginar como deveria ser o lugar na Idade Média, quando era habitado pelas famílias de reis e nobres que eram donos de grandes áreas de terras.

Essas fortalezas eram construídas em regiões elevadas e de difícil acesso para dificultar a entrada de inimigos. Nas torres, havia sempre guardas de plantão vigiando tudo ao redor.

Nas minhas pesquisas, descobri que há vários castelos na Europa, porque, na Idade Média, havia muitos conflitos e lutas por terras nessa região do mundo.

Quando ocorriam combates, os donos do castelo abriam os portões de sua propriedade para dar proteção aos camponeses que moravam nos arredores e cuidavam das terras.

Os inimigos cercavam o castelo e tentavam escalar os muros, derrubar as portas ou até as paredes. Para garantir maior segurança, os construtores faziam muralhas enormes com paredes bem grossas. Havia também torres de segurança com áreas especiais para os soldados se posicionarem.

Vários castelos tinham centenas de quartos. A maioria era destinada à família do proprietário e a seus hóspedes, mas havia também alojamentos para os empregados.

CONSULTORIA:
RICARDO DA COSTA (historiador da Universidade Federal do Espírito Santo), LÚCIO GOMES MACHADO (historiador e arquiteto da Universidade de São Paulo) e CARLOS LEMOS (historiador).

Clara

Apesar das constantes invasões e ataques, muitos castelos resistiram ao longo do tempo, pois foram planejados para serem verdadeiras fortalezas feitas de pedras e de ferro. Infelizmente não há mais ruínas das primeiras edificações desse tipo, que apareceram na Europa no século 9 e eram de madeira.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Alguns proprietários mandavam erguer o castelo perto de lagos ou criavam fossos cheios de água ao redor da propriedade. Quem quisesse atravessar tinha de passar por pontes, que podiam ser recolhidas em caso de invasão.

Hoje há castelos da Europa que recebem milhares de visitantes e se tornaram museus ou hotéis.

A construção de um castelo podia demorar muitos anos. Os construtores procuravam fazer obras originais e cheias de detalhes, por isso não existem dois castelos iguais.

O maior castelo do mundo fica em Praga, na República Tcheca. Ele começou a ser construído no ano 880 e tem mais de 70 mil metros quadrados.

Manual do Jovem

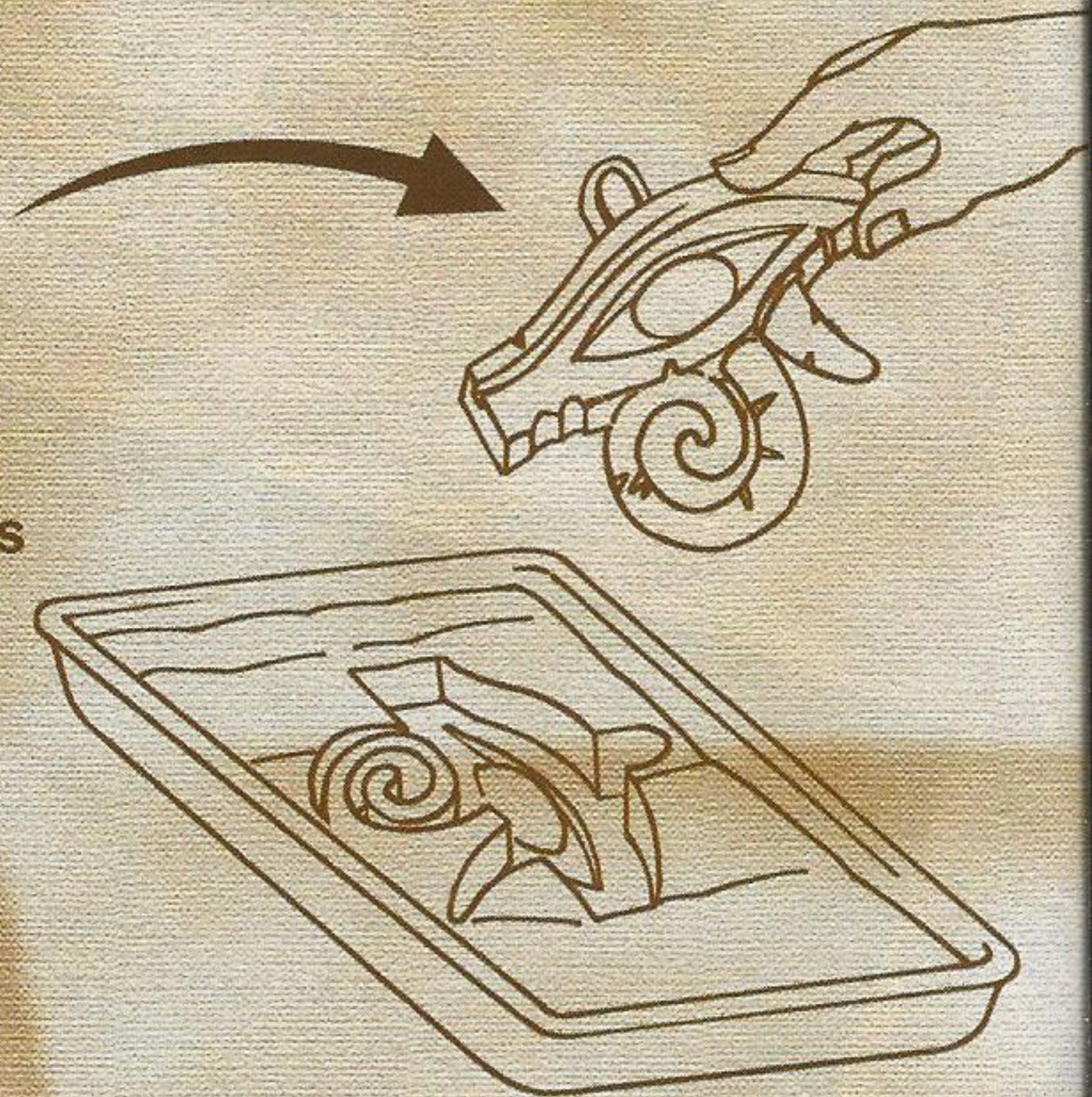
5º capítulo - Estudo das peças

Para estudar peças de grande valor histórico, que devem ficar guardad
fazem diferentes registros sobre os objetos:

1

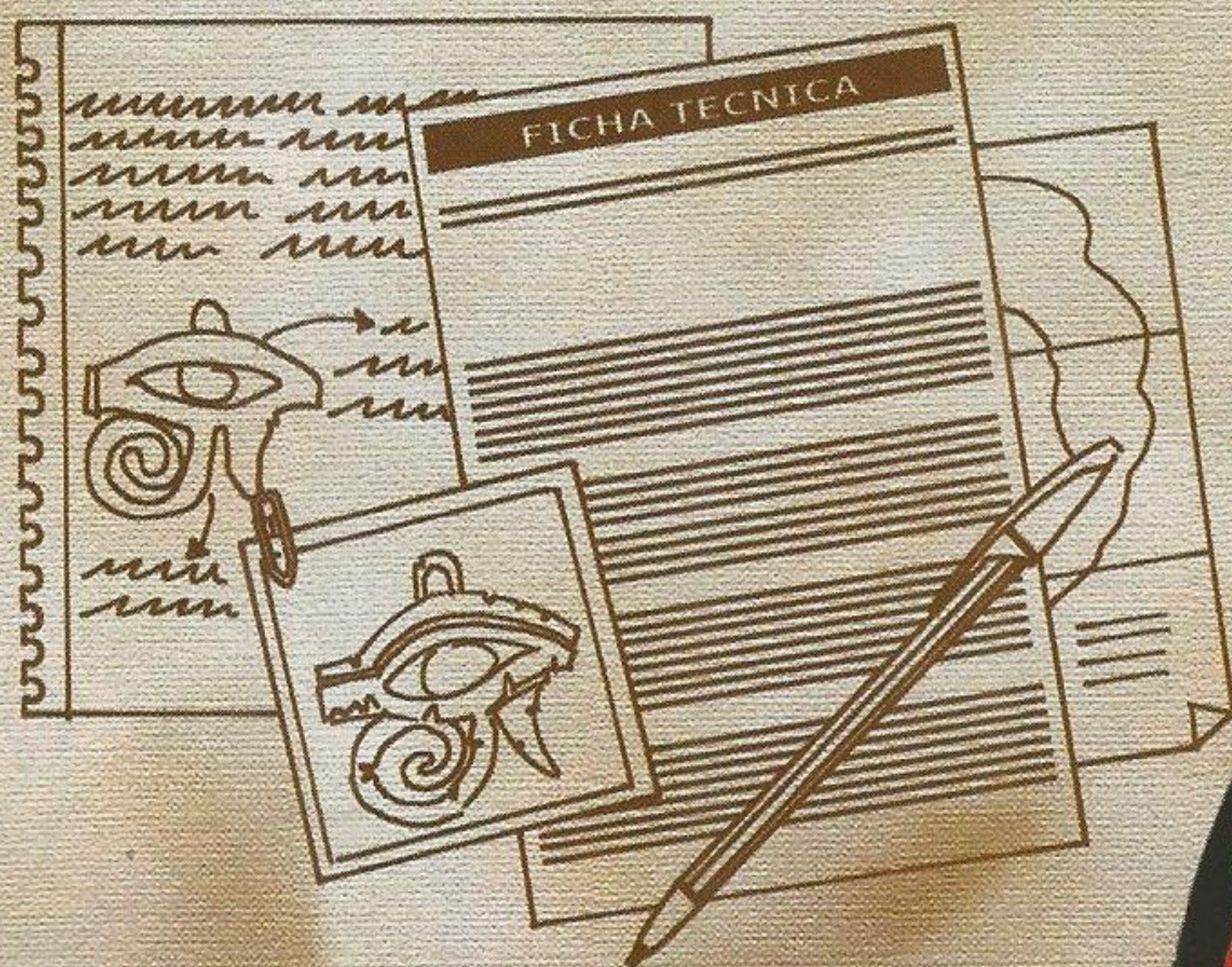
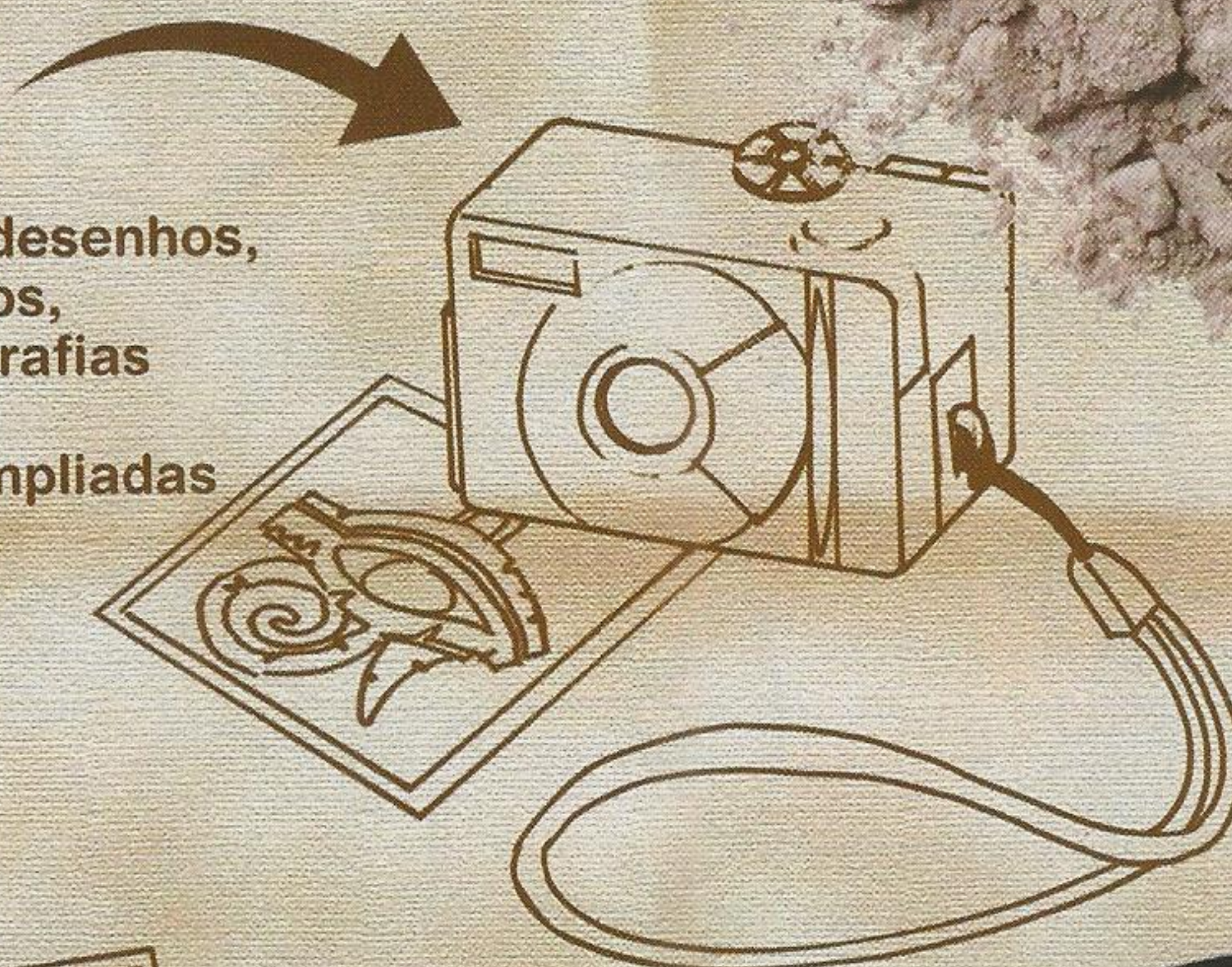
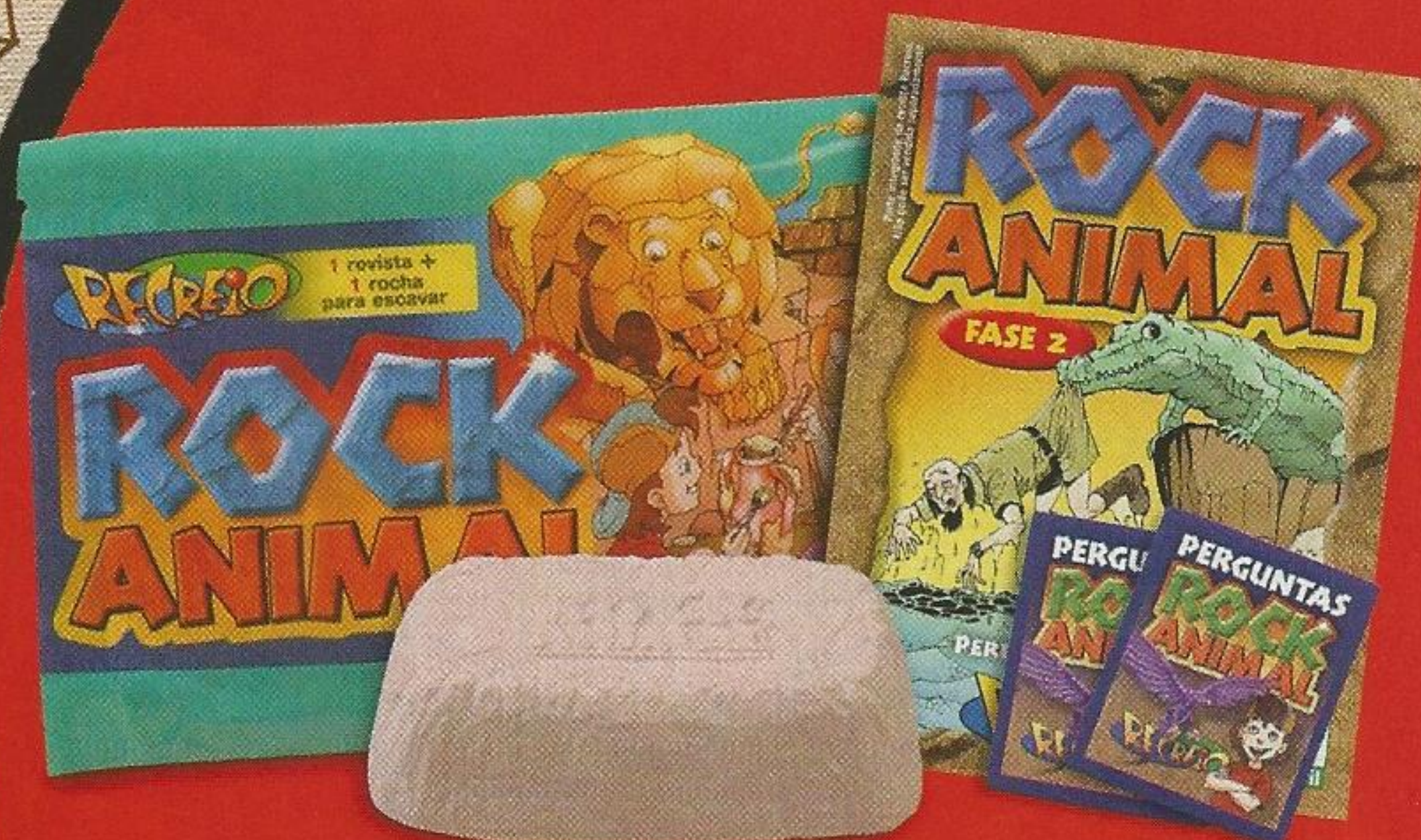
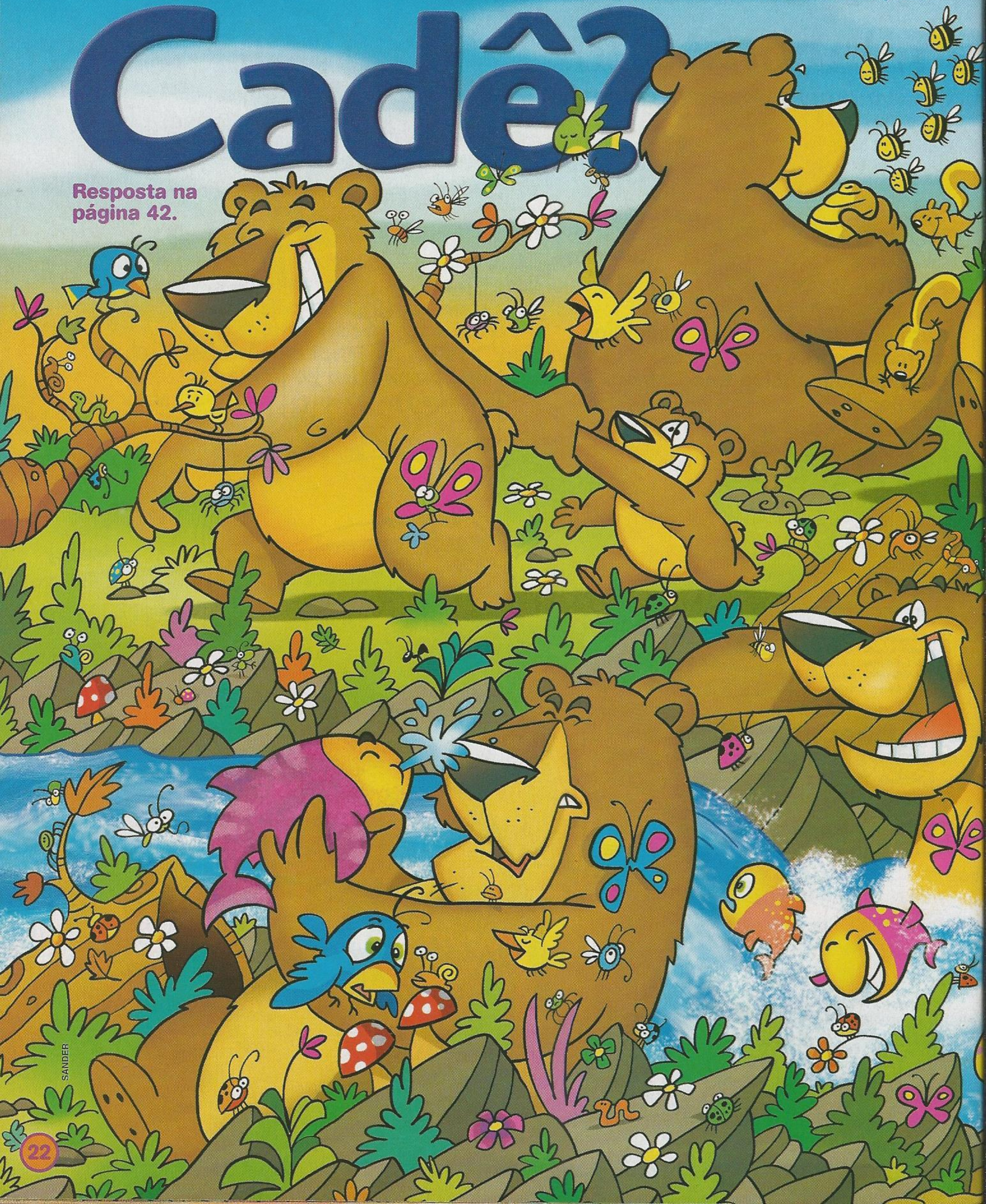
MOLDE

O estudo de uma peça delicada é feito por meio de um molde de gesso ou de massa de modelar. O arqueólogo pressiona com cuidado a massa sobre a peça, como se fosse um carimbo. Assim, detalhes como formato, textura, inscrições e o tamanho natural da peça ficam gravados no molde, formando uma cópia perfeita, que será analisada pelos especialistas.

Cada vez que encontra uma peça, Chico faz um registro bem completo sobre a descoberta.

3

FICHA TÉCNICA

É a melhor fonte de informaçõe para os estudos. Ela reúne toda as etapas da escavação em um único documento.
Anotações, mapas, desenhos, fotografias, tudo o que foi estudado e observado deve ser colocado nessa ficha, assim como possíveis comparações com outros achados.

Arqueólogo
em laboratório
em local protegido, os arqueólogos
2
FOTOGRAFIAS
Para analisar inscrições, desenhos, marcas e cores dos objetos, o arqueólogo utiliza fotografias das peças.
Essas fotos podem ser ampliadas para ressaltar detalhes.
FICHA TÉCNICA
Na semana que vem, faça um registro do tesouro que você encontrar.
RECREIO
ROCK ANIMAL
ROCK ANIMAL
FASE 2
PERGUNTAS ROCK ANIMAL
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

PASSATEMPO
Entre na brincadeira com os ursos e encontre as figuras em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.
SANDER

ESCUTA ESSA

Saiba como funciona a nossa audição e conheça os truques de alguns bichos.

TEXTO: RODRIGO TRAMONTINA

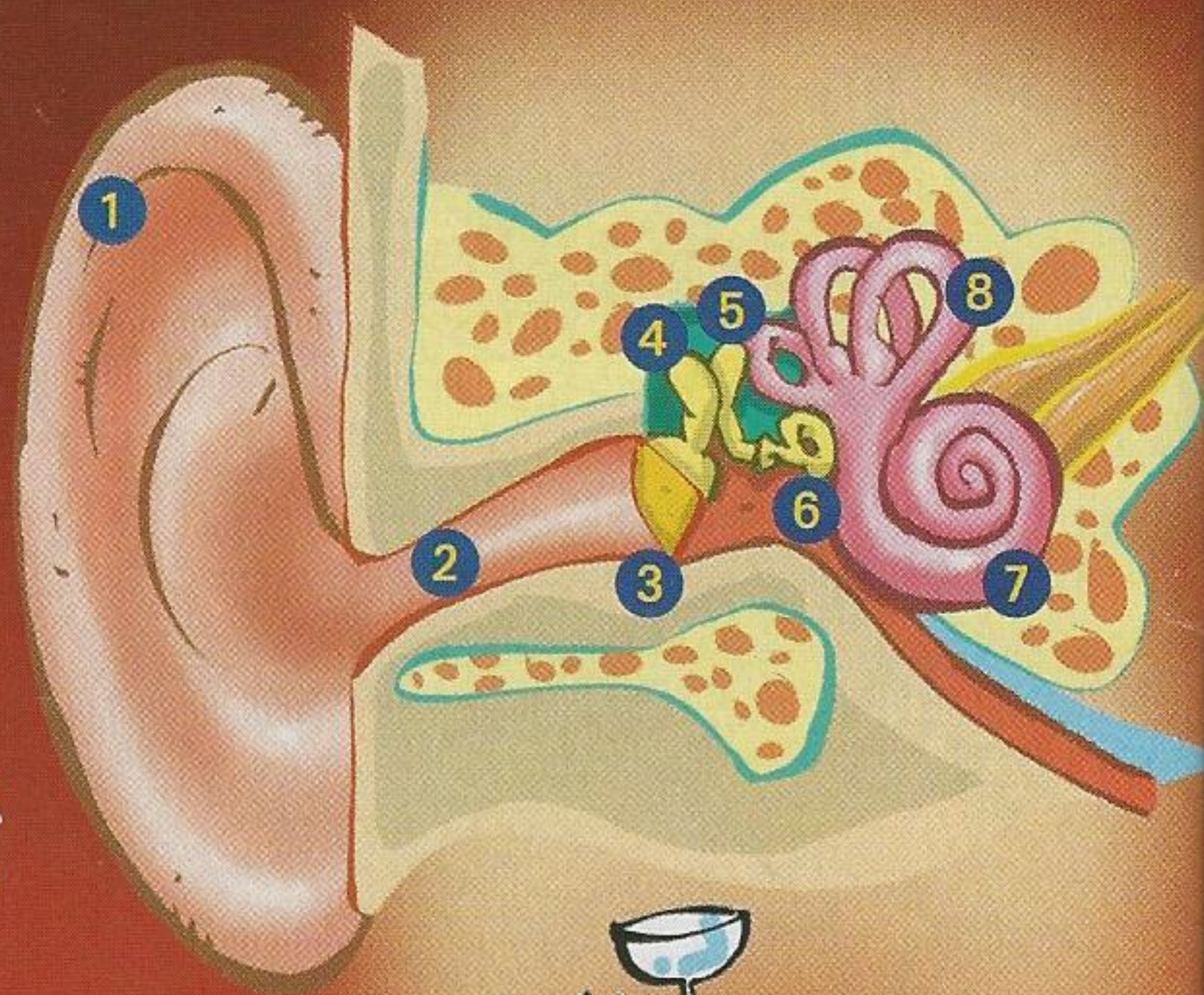
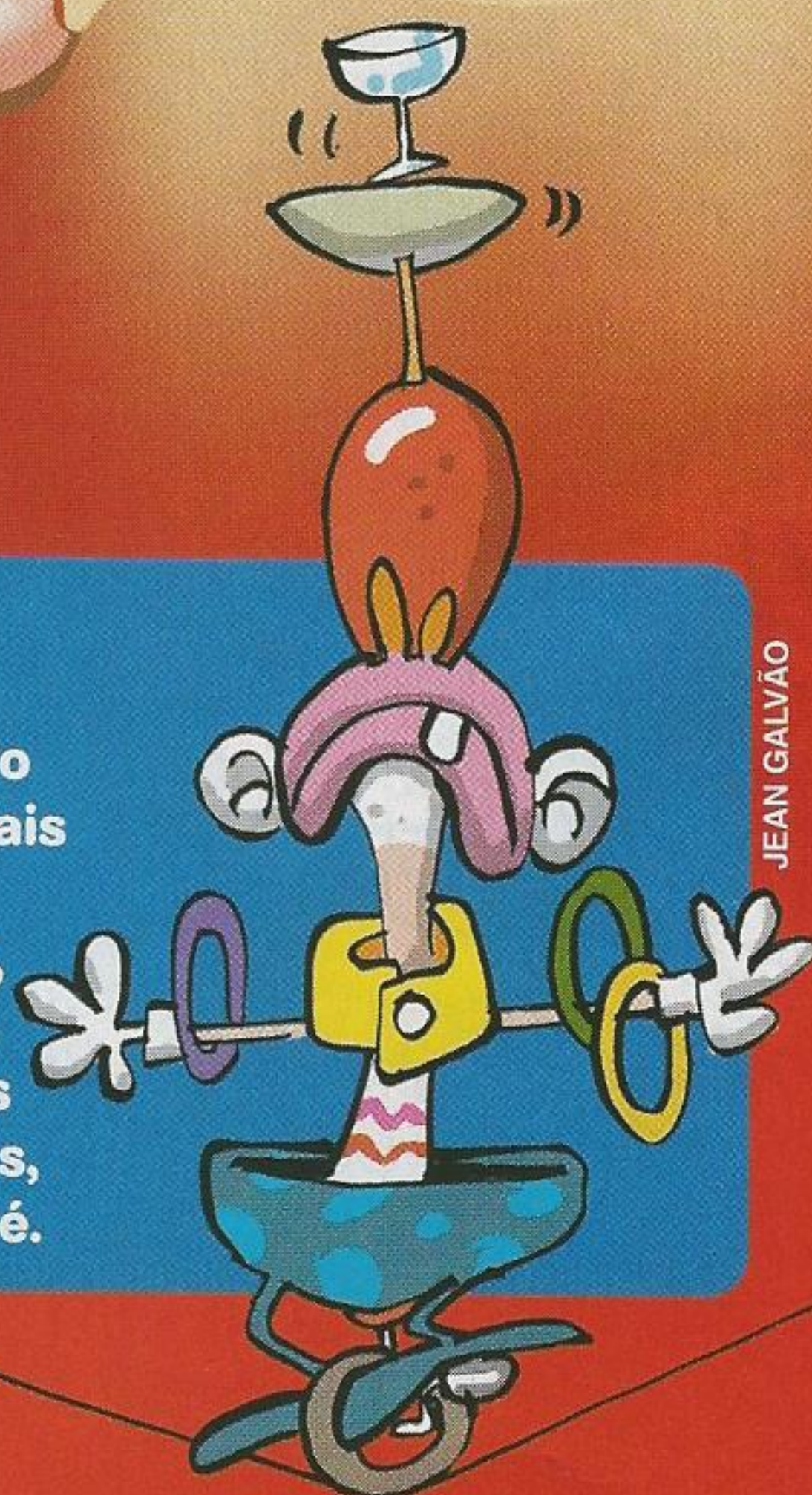
CONSULTORIA:
PATRÍCIA CRISTINA BERENHI (otorrinolaringologista), ELEONORE SETZ (professora de zoologia da Unicamp), RÚBIA BURNIER (veterinária especialista em comportamento animal) e LUIZ FERRAZ NETTO (físico).

Experimente fechar os olhos e ficar em silêncio. Você vai ouvir vozes, latidos, músicas, buzinas e todo tipo de barulho. Se prestar atenção, vai identificar até quem está falando, de que lado vem a música e qual o cachorro que está latindo.

A audição é um dos sentidos que nos permitem perceber o que acontece no ambiente e nos comunicar, já que ouvindo aprendemos a falar e trocar informações.

Os sons se espalham em ondas que viajam no ar até chegarem às orelhas. Para entender, observe o que ocorre quando você joga uma pedra em um balde de água. O líquido se move originando ondas que se propagam. O som cria no ar ondas parecidas com aquelas e elas fazem vibrar os tímpanos, membranas existentes em nossas orelhas. Veja no esquema o que acontece lá dentro.

POR DENTRO DE SUA ORELHA

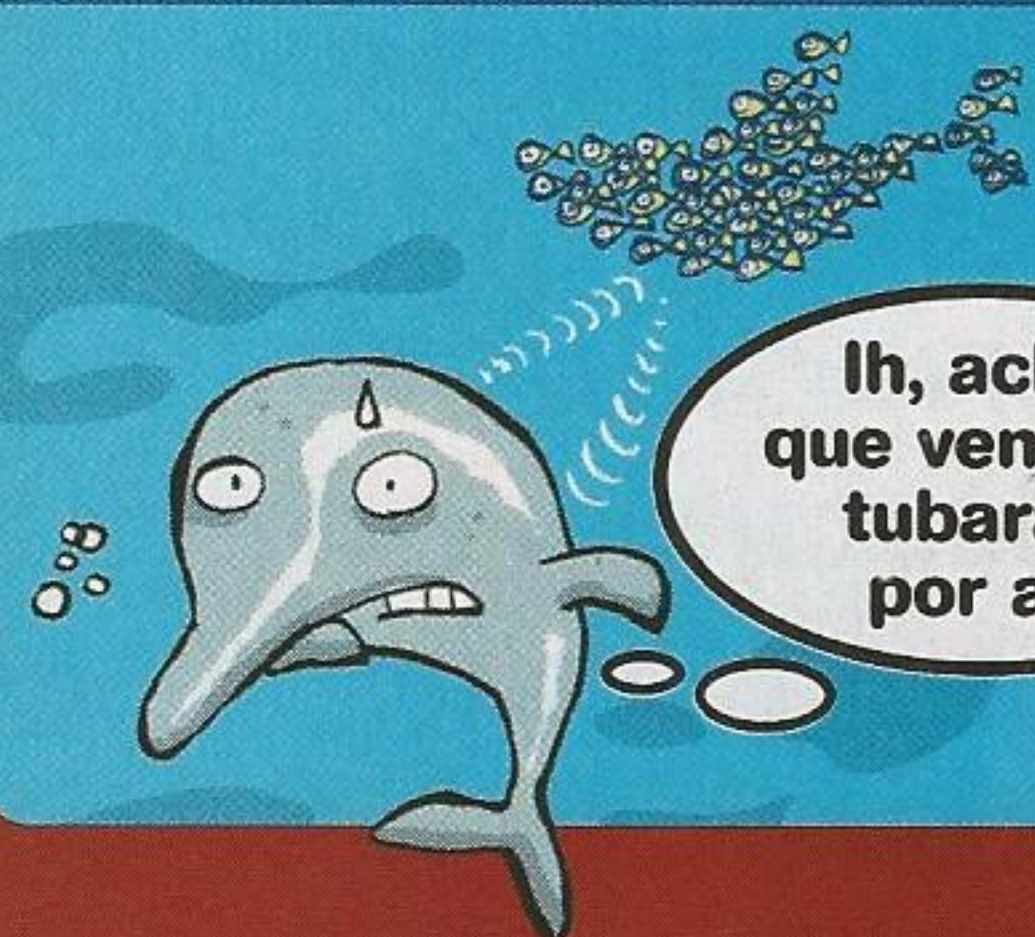
As ondas sonoras passam primeiro pela **orelha** (1), e encontram curvas e reentrâncias que reforçam os sons. Depois percorrem o **canal auditivo** (2) e no final dele fazem **o tímpano** (3) vibrar. A vibração é transmitida para três ossos. Primeiro o tímpano sacode o **martelo** (4), que bate na **bigorna** (5), que faz vibrar o **estribo** (6). O estímulo sonoro chega à **cóclea** (7), um tubo em forma de caracol. Lá as vibrações sonoras se transformam em impulsos nervosos que são enviados ao cérebro, onde os sons serão identificados.

Os **canais semicirculares** (8) são responsáveis pelo equilíbrio do corpo. Dentro deles circula um líquido que, ao ser movimentado, manda sinais ao cérebro sobre a nossa posição. Ele avisa se nos movemos para cima, para baixo, para frente ou para trás, por exemplo. Com essas informações e outras fornecidas por outros órgãos, conseguimos ficar equilibrados em pé.

Sempre alertas

As aves têm uma abertura auditiva atrás de cada olho e ouvem tão bem que podem, por exemplo, reconhecer o canto de companheiros da mesma espécie e identificar os chamados dos filhotes. Estudiosos acreditam até que os pássaros encontram minhocas embaixo da terra porque ouvem os sons que elas fazem.

Barulhos

Os insetos que fazem barulho também percebem sons. Alguns grilos, por exemplo, têm membranas nas pernas que captam vibrações sonoras e identificam o ruído de outros grilos. Já os gafanhotos têm uma fina película sobre suas pernas dianteiras que percebe os sons. Outros insetos, como as abelhas, captam o som por suas antenas.

Radar

As baleias e golfinhos emitem sons para se localizar. As ondas sonoras batem em obstáculos, ecoam e voltam. Assim, eles percebem a presença de barcos, de peixes e até de morros ou formações de corais. Pelas informações das ondas sonoras, o bicho sabe o tamanho do obstáculo ou até se ele está se movendo.

Bicho antenado

Muitas espécies de morcego se orientam pelo sons e têm radares ainda mais poderosos que os golfinhos. As ondas sonoras que emitem batem nos objetos e voltam para os ouvidos do morcego. Com essa informação ele localiza desde uma parede até um pequeno inseto e consegue caçar no escuro e capturar presas em segundos.

VOCÊ SABIA QUE...

- A cera do ouvido fica no canal auditivo e serve para reter partículas de poeira e microorganismos que vêm de fora, protegendo o sistema auditivo?
- Nosso sistema auditivo não consegue notar alguns tipos de som muito graves ou muito agudos? Certos animais emitem esses tipos de som e nós não conseguimos perceber.
- As imensas orelhas do elefante permitem que ele escute sons muito graves, que nós nem distinguimos?
- Nós continuamos ouvindo o que acontece ao nosso redor enquanto dormimos?

DE OLHO NOS SONS

Faça estes experimentos divertidos e descubra como as ondas sonoras passeiam pelo ar.

MÁGICA DO SOM

Você vai precisar de:

- 1 mangueira transparente de 15 centímetros
- isopor
- 1/2 colher de chá de fubá
- papel celofane
- 1 elástico
- 1 apito forte

1. Recorte um pedaço de isopor e tampe uma ponta da mangueira, como se fosse uma rolha. Coloque o fubá no tubo e tampe a outra ponta com o celofane e o elástico.
2. Deixe o tubo na horizontal e coloque o apito a cerca de 1 centímetro do lado com celofane. Apite com força e observe o tubo.

PRIII

O QUE ACONTECE:

Uma parte dos grãos de fubá se move e outra não. O som do apito faz o papel vibrar e produzir uma onda sonora dentro do tubo. Essa onda se propaga pelo ar do tubo, atinge a parte fechada pelo isopor e é refletida. Quando volta, ela encontra uma nova onda. Nos pontos onde essas duas ondas se encontram, o fubá não se mexe, mas, onde elas estão passando, o ar faz com que ele se mova.

CRIS EICH E JEAN CLAUDE

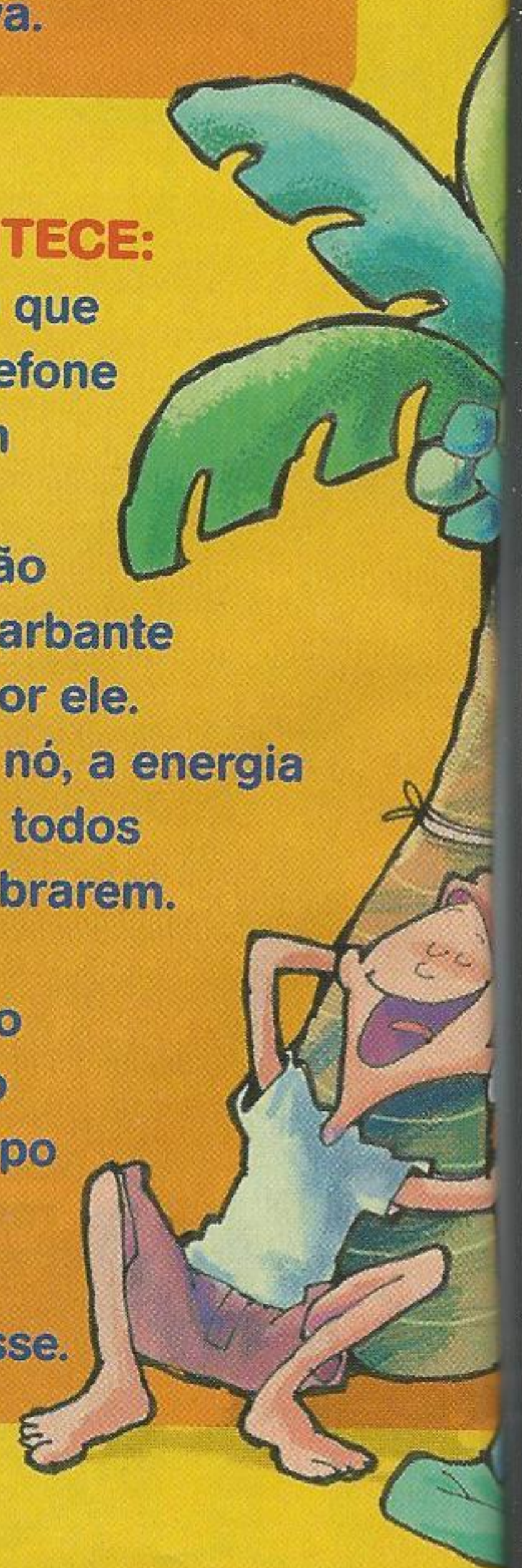
PAPO COM A TURMA

Você vai precisar de:

- copos descartáveis de plástico
- barbante
- palitos de dente

1. Fure o fundo de um copo com um palito. Corte um pedaço de 4 metros de barbante. Passe uma ponta do barbante pelo furo e amarre-a em um pedaço de palito dentro do copo. Estique o barbante até um ponto fixo, como uma árvore, e amarre.
2. Faça mais telefones e chame a turma para brincar. Amarre os outros telefones no barbante maior esticado, com nós bem apertados.
3. Agora é só começar o bate-papo, sem deixar os telefones encostarem em nada. Todos podem falar e escutar. Mas é bom combinar de quem é a vez de falar ou cada um usar a palavra "câmbio" quando terminar sua frase, senão vai ser uma tremenda confusão!

O QUE ACONTECE:

Cada amigo que fala em seu telefone produz um som que faz o copo vibrar. A vibração passa para o barbante e se propaga por ele. Ao encontrar o nó, a energia da vibração faz todos os barbantes vibrarem. Até que atinge o fundo do copo dos colegas e o ar dentro do copo também. Assim todos ouvem o que o colega disse.

IDA E VOLTA

Você vai precisar de:

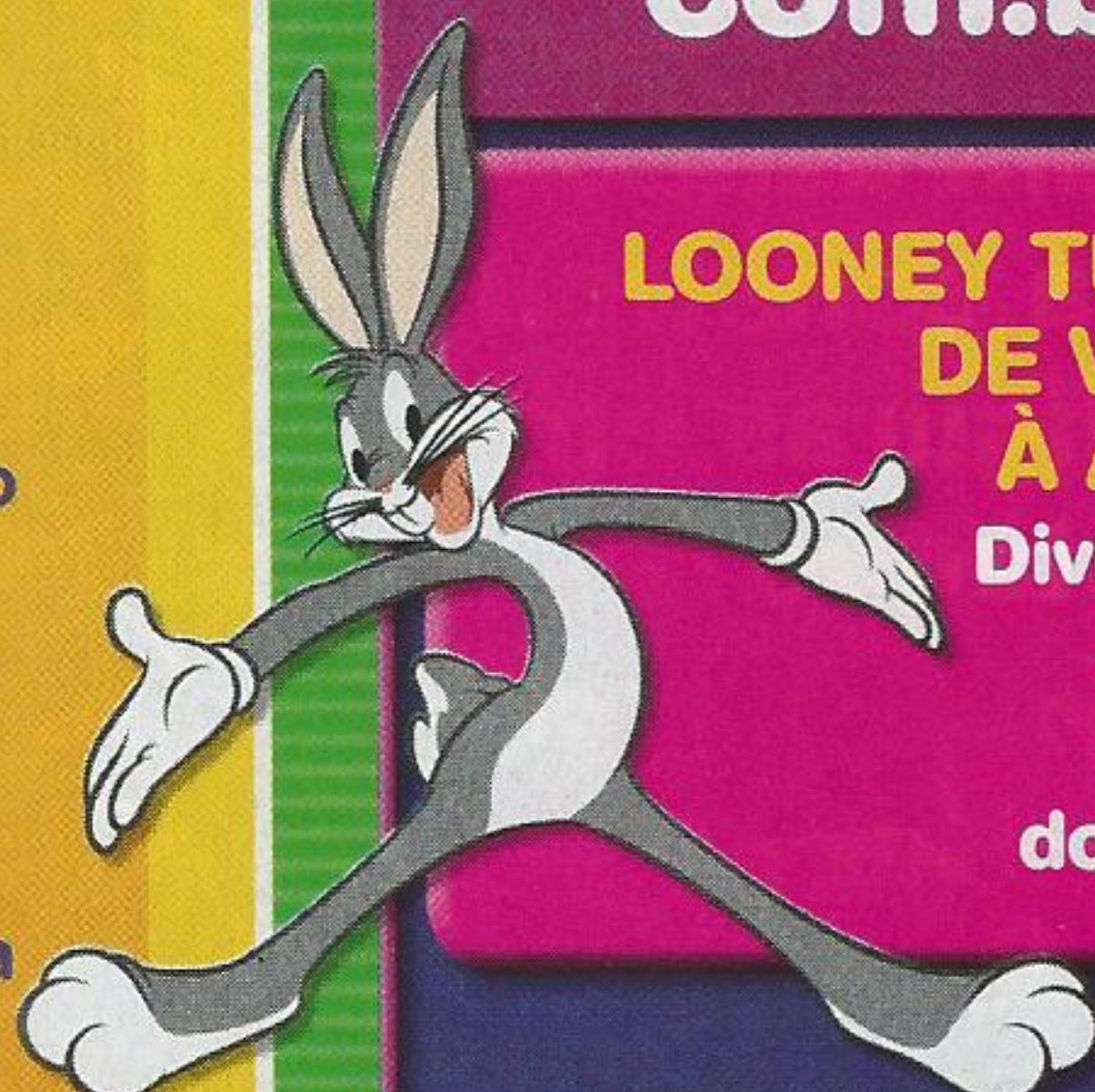
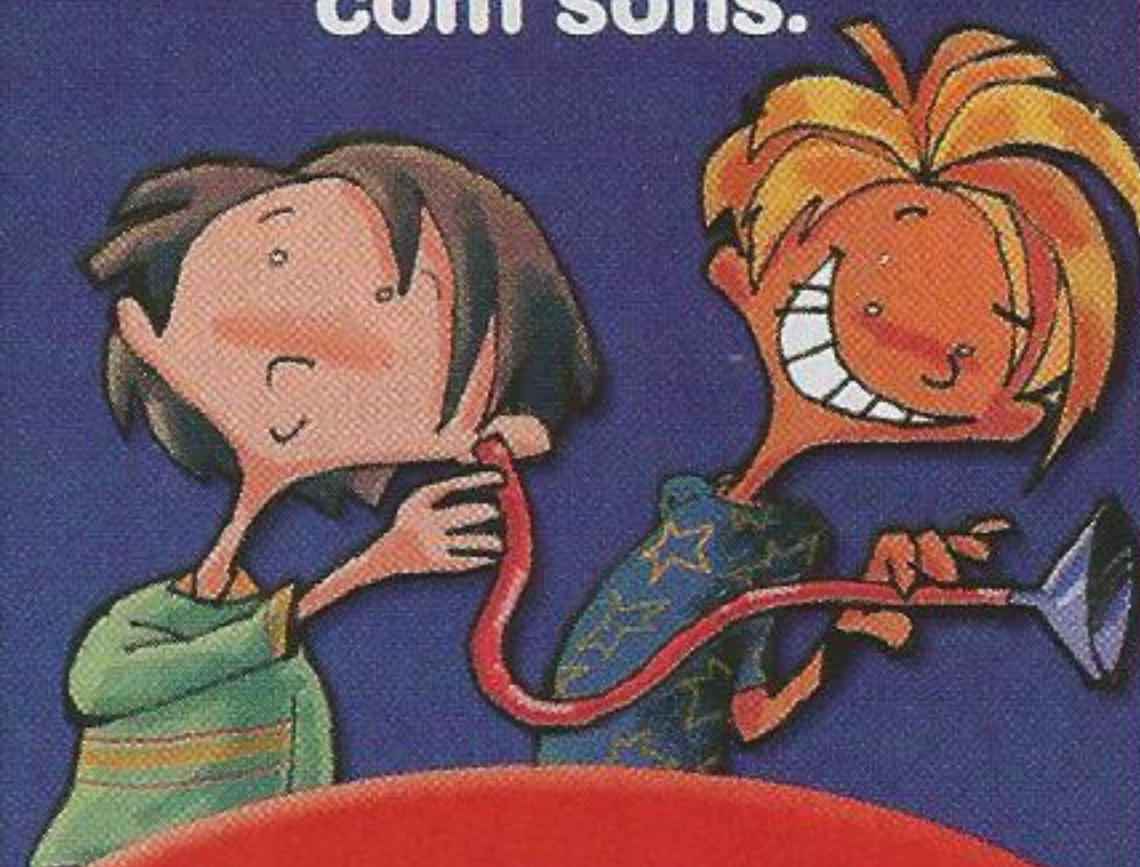
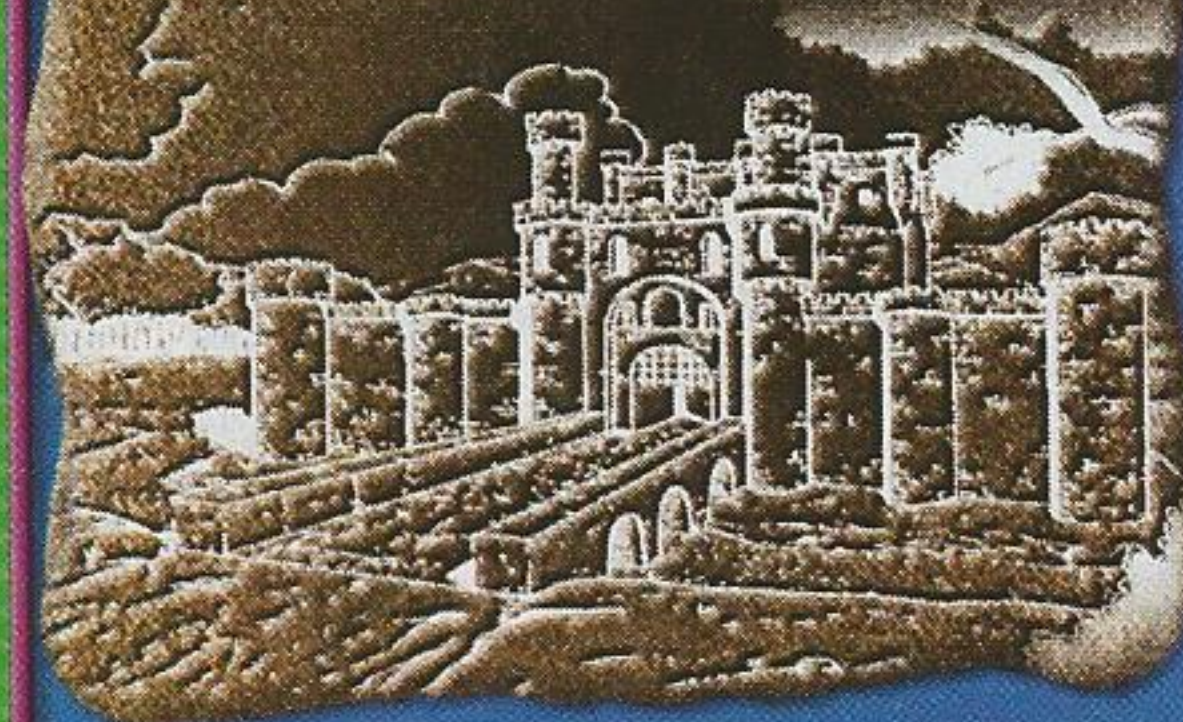
- cartolina
- 1 relógio mecânico (que faz tique-taque)
- mesa

1 Faça um tubo com um retângulo de cartolina enrolado. Encoste o tubo no relógio e em sua orelha e ouça.

2 Coloque o relógio sobre a mesa e use os dois tubos como na figura. Faça o mesmo sobre uma mesa de madeira e compare os sons.

O QUE ACONTECE:

O tique-taque do relógio se propaga pelo ar ao redor. Ao aproximar o tubo de cartolina, o ar do interior desse tubo passa a vibrar, leva o som até sua orelha e você ouve com mais clareza. As ondas sonoras também abalam a superfície da mesa e fazem vibrar o ar que está em contato com ela. O ar do canudo que está encostado na mesa recolhe os sons e os direciona a seu ouvido. Assim você continua percebendo o som produzido pelo relógio.

CONSULTORIA: LUIZ FERRAZ NETTO (físico) e LEANDRO TESSLER (Departamento de Física da Unicamp).

PASSATEMPO
Fique de olho
Que objetos foram usados para construir as figuras em destaque?
Resposta na página 42.
BIRY

ESTA HISTÓRIA COMEÇA NO DISTANTE JAPÃO...

VRUUUM! VRUUUM!

...ONDE PENÉLOPE CHARMOSA E A QUADRILHA DE MORTE ESTÃO PRESTES A COMPLETAR A VOLTA AO MUNDO!

FALTA POUCO PRA NOSSA HEROÍNA CRUZAR A LINHA DE CHEGADA!

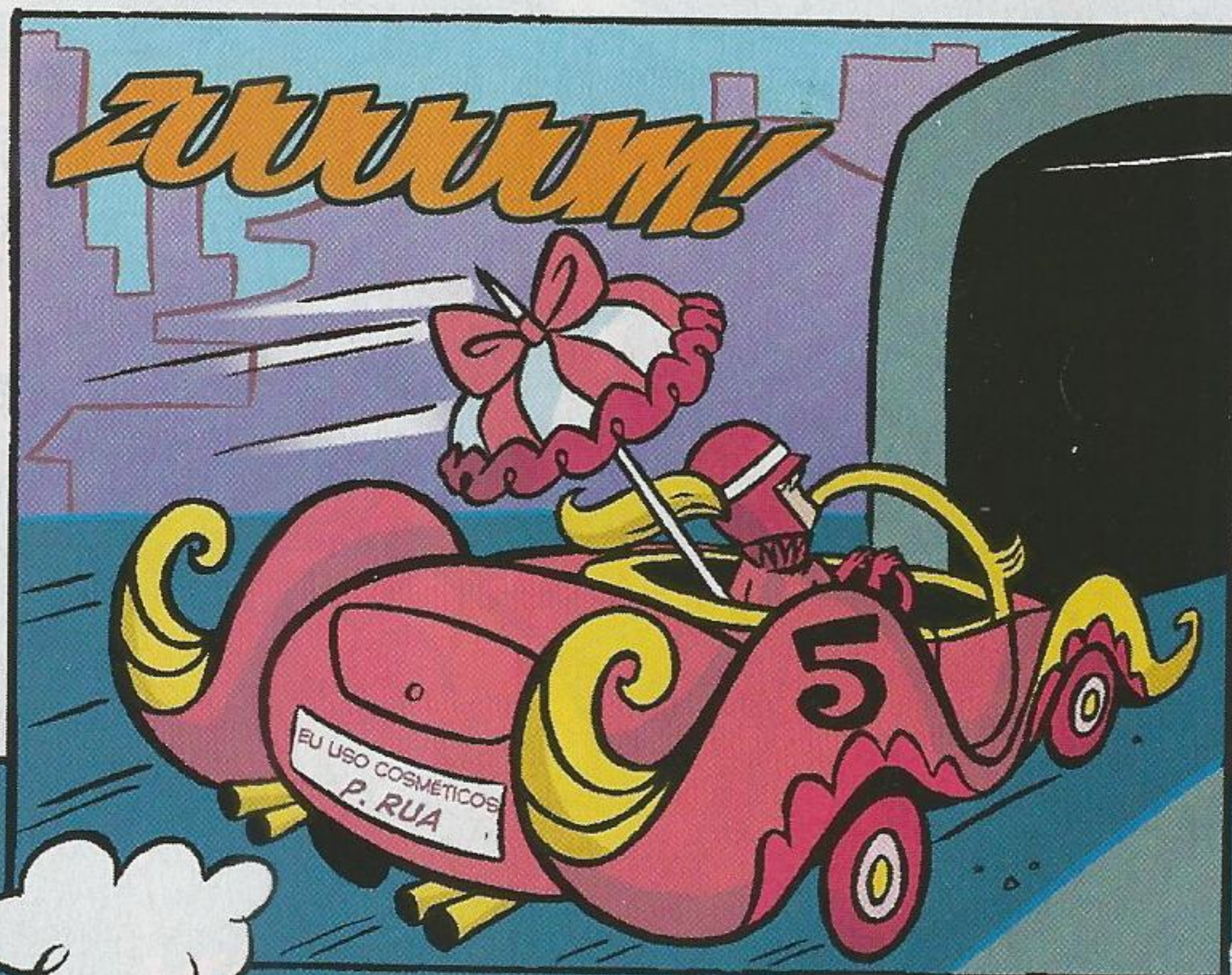
VA RUUUM!

Os Apuros de Penélope Charmosa

Maluquices na Pista

MATT WAYNE ▸ TEXTO
BILL ALGER ▸ ARTE
DAVE TANGUAY ▸ CORES
MARCELO ALENCAR ▸ TRADUÇÃO

PENÉLOPE VAI GANHAR!
TALVEZ NÃO!
HÃ? QUEM OUSA DUVIDAR DO SUCESSO DA TALENTOSA CORREDORA?
EU!! TIÃO GAVIÃO!
ELA NÃO SABE QUE SEU TIO, SILVESTRE SOLUÇO, É TAMBÉM SEU PIOR INIMIGO!
ALIÁS, ELA NÃO SABE DE NADA!

ARMEI ARAPUCAS NA PISTA PRA ELA PENSAR QUE PIROU!
NÃO SOU DEMAIS?
ZUUUUUM!
EU USO COSMÉTICOS P. RUA
OH!
SAÍ DA ESTRADINHA!
MAS... COMO?

VIRAR UM TÚNEL DE CABEÇA PARA BAIXO REQUER PRÁTICA... E PACIÊNCIA!
ISSO ACABARÁ COM A POSE DELA!
PREGOS
MAS PENÉLOPE NÃO É A ÚNICA A ENTRAR NO TÚNEL...
...A QUADRILHA DE MORTE FAZ O MESMO!
OPS! VOU FICAR NA MOITA!
EI, ESTAMOS NO TETO!
NÃO SEJA BOBO, DUM-DUM!
AQUI É O CHÃO! OLHE PRA PENÉLOPE!
ELA, SIM, FOI PRO TETO! VEJAM O CABELO PENDURADO!
NÃO É NADA FÁCIL MANTER O CARRO NESTA RUAZINHA!
XIII!
OH-OH! NOSSA AMIGA VAI CAIR!

SERÁ QUE
ELA JÁ
ENDOIDOU?

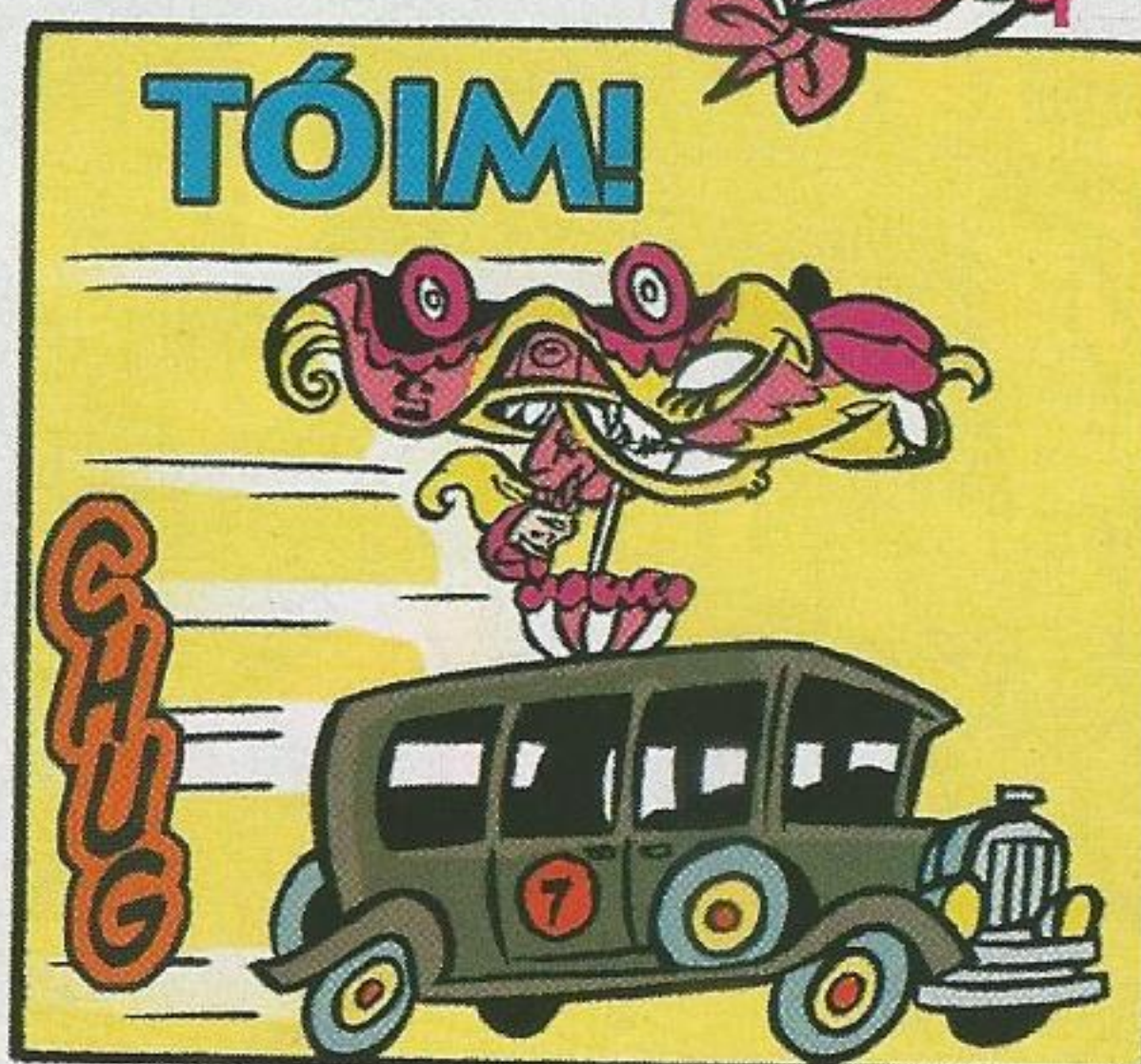
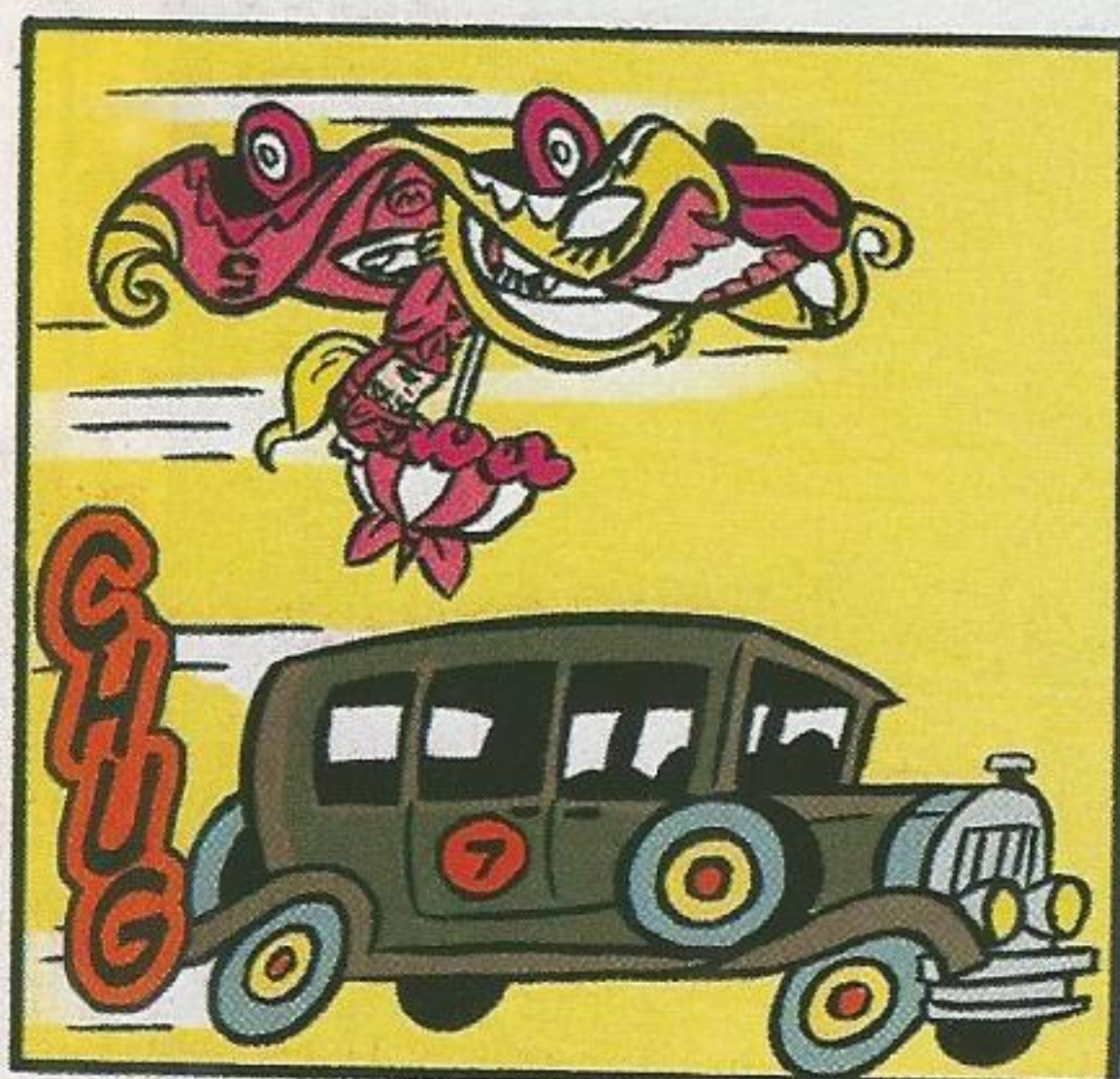
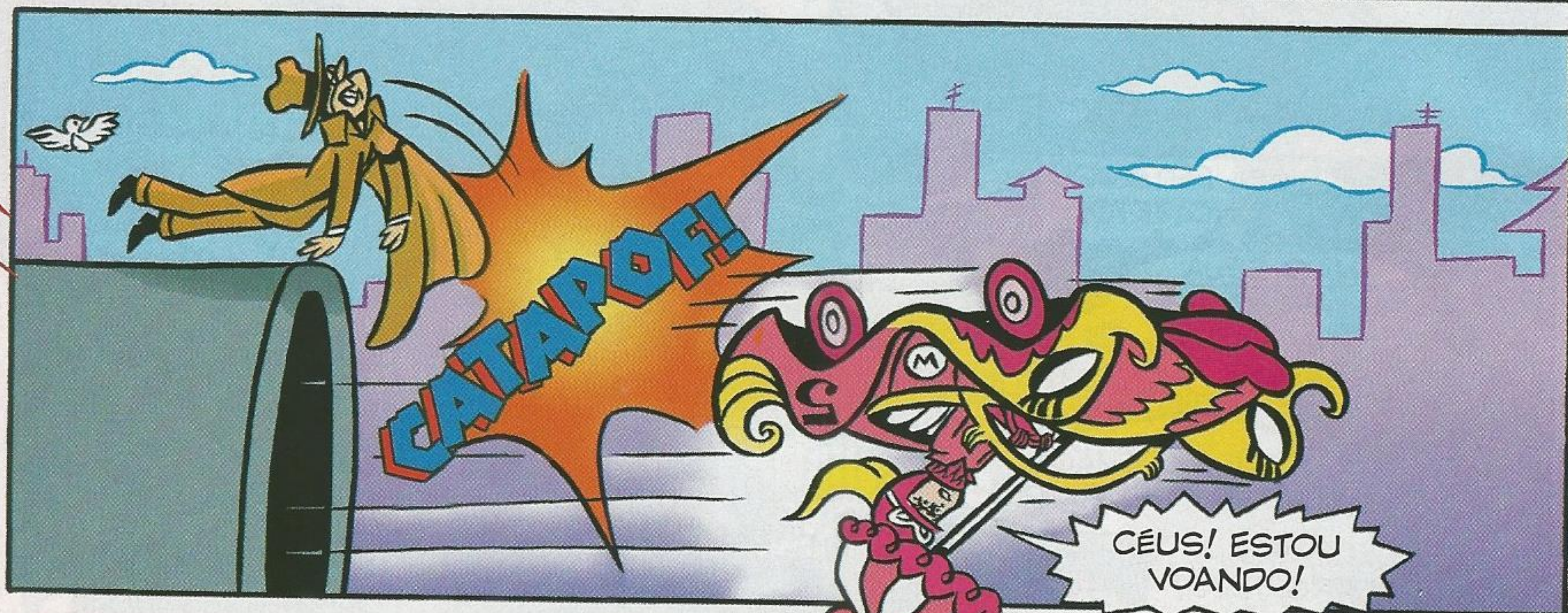
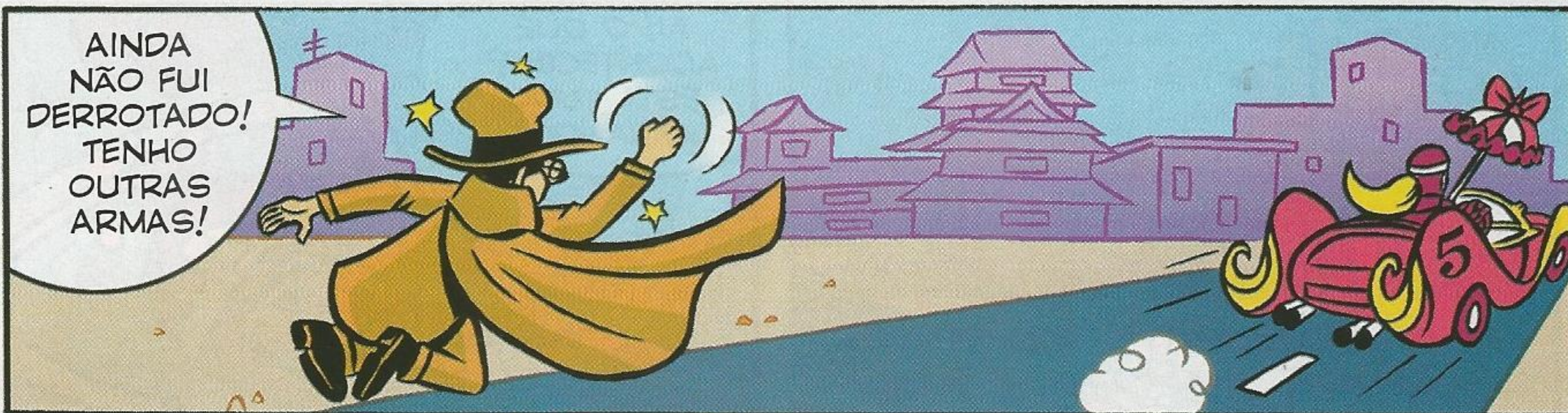
CATAPOF!
CÉUS! ESTOU
VOANDO!

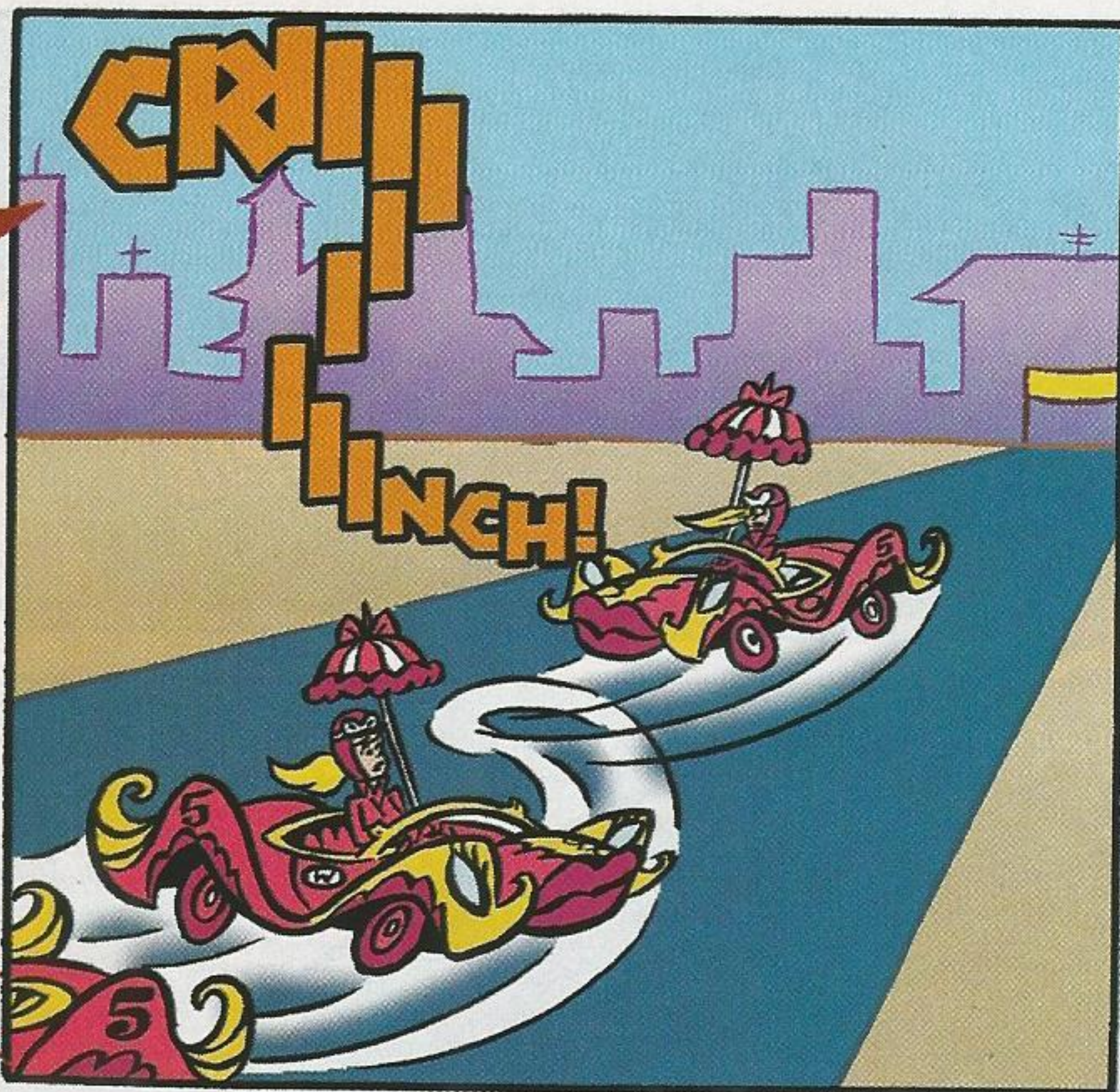
CHUG

TÓIM!
CHUG

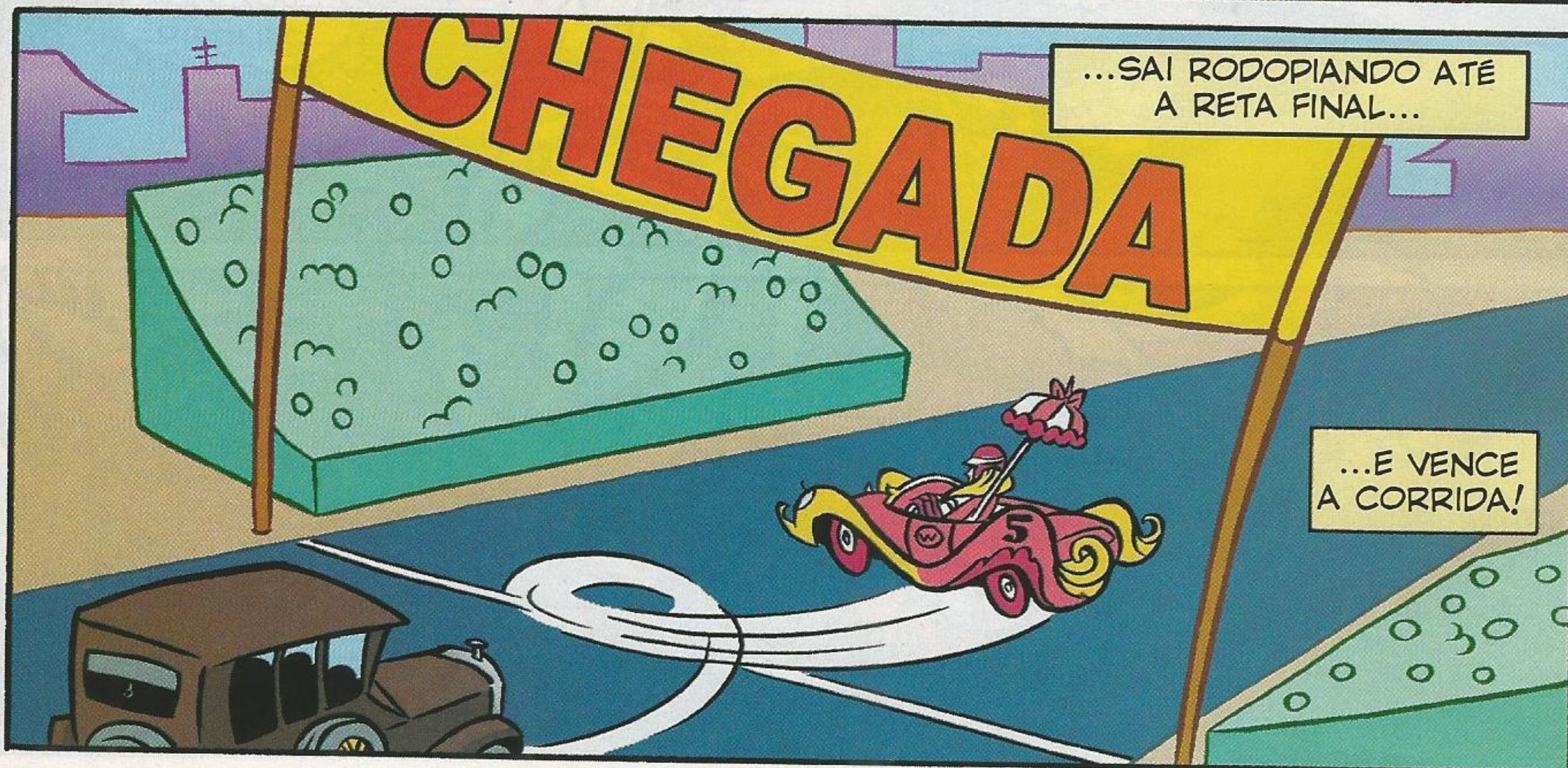
ZIIIIP!
CHUG

OS ETERNOS GUARDIÕES
DE PENÉLOPE SALVAM O
DIA... PRA AZAR DO TIÃO!
BOM
TRABALHO,
DUM-DUM!

OBRIGADINHA,
RAPAZES!
FIQUEI UM
POUCO...
ENJOADA!
FLOP!

AINDA NÃO FUI DERROTADO! TENHO OUTRAS ARMAS!
PENÉLOPE OLHA NO ESPELHO RETROVISOR...
UIUIUI!
ACHO QUE O PRIMINHO DO GORDZILA ESTÁ ATRÁS DE MIM!
M-MAS...
...ELE SUMIU!
SERÁ QUE DELIREI?
CONFUSA, ELA NÃO PERCEBE A DISCRETA MANCHA DE ÓLEO NA PISTA...

CRIIII IIIIINCH!

AI! O QUE ACONTECEU? ESTÁ TUDO GIRANDO!

EH, EH! ELA OLHOU O FILME QUE EU PROJETEI NO ESPELHINHO E PENSOU TER VISTO UM MONSTRO!
AGORA, O GOLPE FINAL!
CHEGADA

A GATINHA MANHOSA TENTA RECUPERAR O CONTROLE...

CHEGADA
...SAI RODOPIANDO ATÉ A RETA FINAL...
...E VENCE A CORRIDA!

TIO SILVESTRE?
LÁ ESTÁ ELA! DOIDA DE PEDRA!

ESTOU ME SENTINDO ESQUISITA...
VOCÊ PRECISA DE UM MÉDICO! VÁ PRO HOSPITAL...
...DEIXE QUE EU CUIDO DO SEU DINHEIRO!
TALVEZ SEJA MELHOR...
PAREM!

A PENÉLOPE NÃO É LOUCA! SÓ PASSOU POR MAUS BOCADOS!
O TIÃO GAVIÃO ESTAVA ATRÁS DELA, COMO QUALQUER BOBO PODE VER!

EU POSSO VER!
QUIETO, DUM-DUM!
ENTÃO EU NÃO PIREI?

AINDA BEM QUE VOCÊS ME PROTEGEM!
MALDIÇÃO! AQUELES NANICOS ARRUINARAM MEUS PLANOS!

GRRR...
ÓTIMO! É A MELHOR NOTÍCIA QUE EU OUÇO DESDE... DESDE...

ARGH! BLERGH!

A FRUSTRAÇÃO É DEMAIS E O FEITIÇO SE VOLTA CONTRA O FEITICEIRO...
CALMA, TIO SILVESTRE! NÃO PRECISA MAIS SE PREOCUPAR COMIGO...
DESCANSE UM POUCO! VOCÊ MERECE!
BILU-BILU!
SE O TIÃO GAVIÃO APARECER, A QUADRILHA DE MORTE CUIDA DE MIM!
FIM

PASSATEMPO
LABIRINTO
Quais registros eles têm de fechar
e quais devem abrir para encher
o balde sem desperdiçar água?
MAURO SOUZA

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O sal e o mel foram para a festa. O sal foi sozinho e o mel, acompanhado. O sal entrou e o mel foi barrado. Qual é a moral da história?
Antes sal do que mel acompanhado. (Antes só do que mal acompanhado).
Vanessa da S. Messias, 11 anos
São Gonçalo – RJ

Qual é o cúmulo do egoísmo?
Só eu sei e não vou contar pra ninguém.
Luciana Muller
Porto União – SC

Qual é a palavra de cinco letras que, tirando-se as duas primeiras, fica uma?
Pluma.
Janine Webber Taglietti
Erechim – RS

O que é um pontinho vermelho no palco?
É o RED Motta (Ed Motta).
Vinícius Ferreira
Rio de Janeiro – RJ

Qual é o cúmulo da preguiça?
Deitar na rede e esperar que o vento a balance.
Lucas da Silva
Goiânia – GO

Por que não se deve colocar uma esfiha dentro do copo?
Porque ela não kibe (cabe).
Rômulo Prestes
São Paulo – SP

Qual é o cúmulo da habilidade?
Tricotar uma meia para um pé-de-vento.
Plínyo Proença
Sorocaba – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão), Fabrício Miranda (designer), Fernando Esselin (texto), Marcelo Alencar (texto), Ronny Marinoto (game) e Tatiana Penido (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8ª andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26ª andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 194, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

 FIPP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

SANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a Juliana, de 9 anos, em uma festa com seu irmão Gustavo.
CURITIBA – PR

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

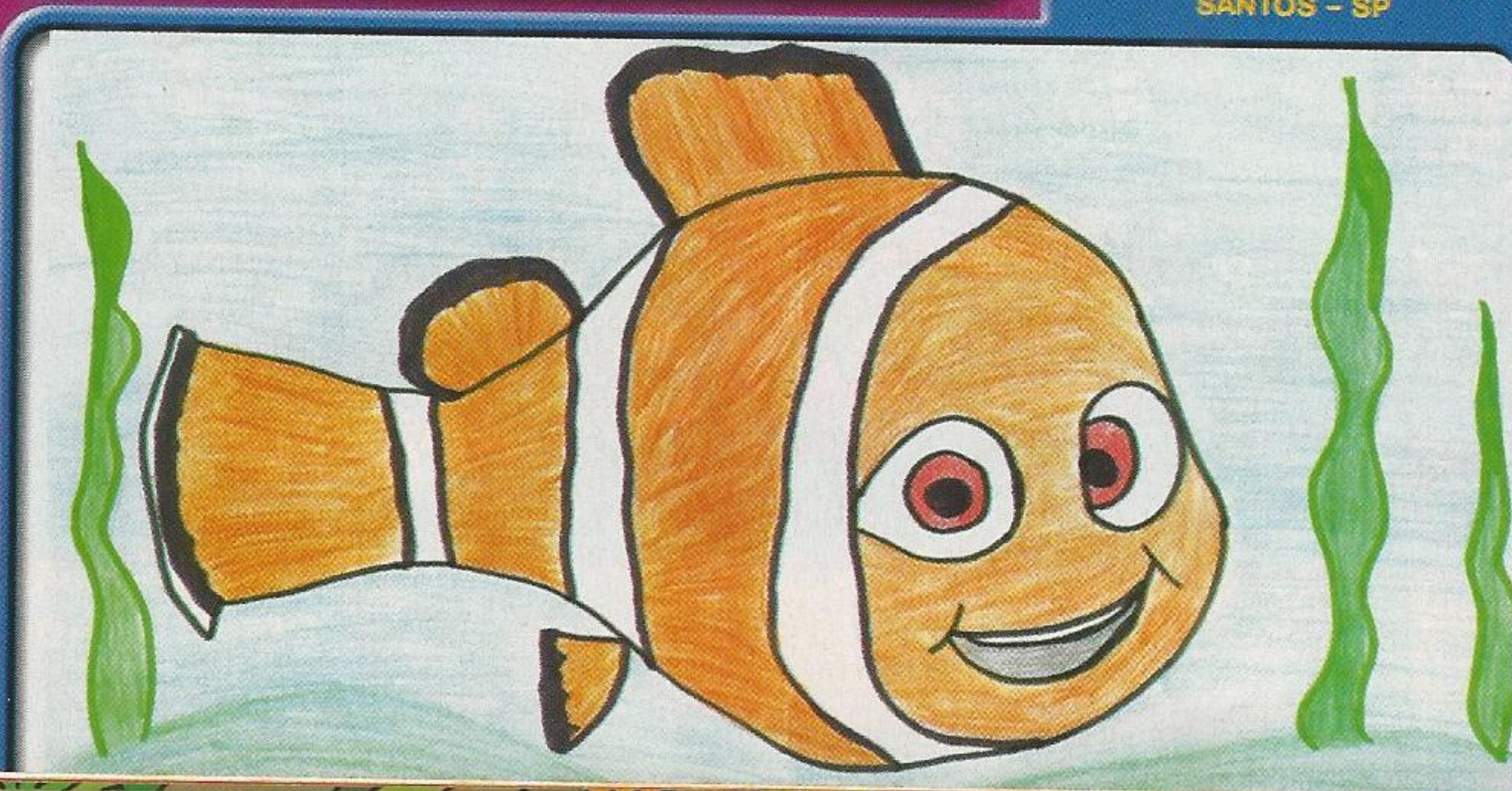
Oi, pessoal da RECREIO!
Gostaria de fazer um pedido: vocês poderiam criar uma seção só de mangás?
Gustavo Ribeiro Lobato
BELO HORIZONTE – MG

Olá, galera!
Eu adoro o Dexter e queria ver mais quadrinhos dele. Também seria legal ler uma matéria sobre seres arrepiantes.
Lorena Sampaio da Costa, 10 anos
SÃO LUÍS – MA

Seria legal um especial ROCKANIMAL com todos os bichos.
GUILHERME DOS SANTOS
TREMEMBÉ – SP

Veja que bacana o cenário que o Lucas criou para brincar com ROCKANIMAL!
PORTO ALEGRE – RS

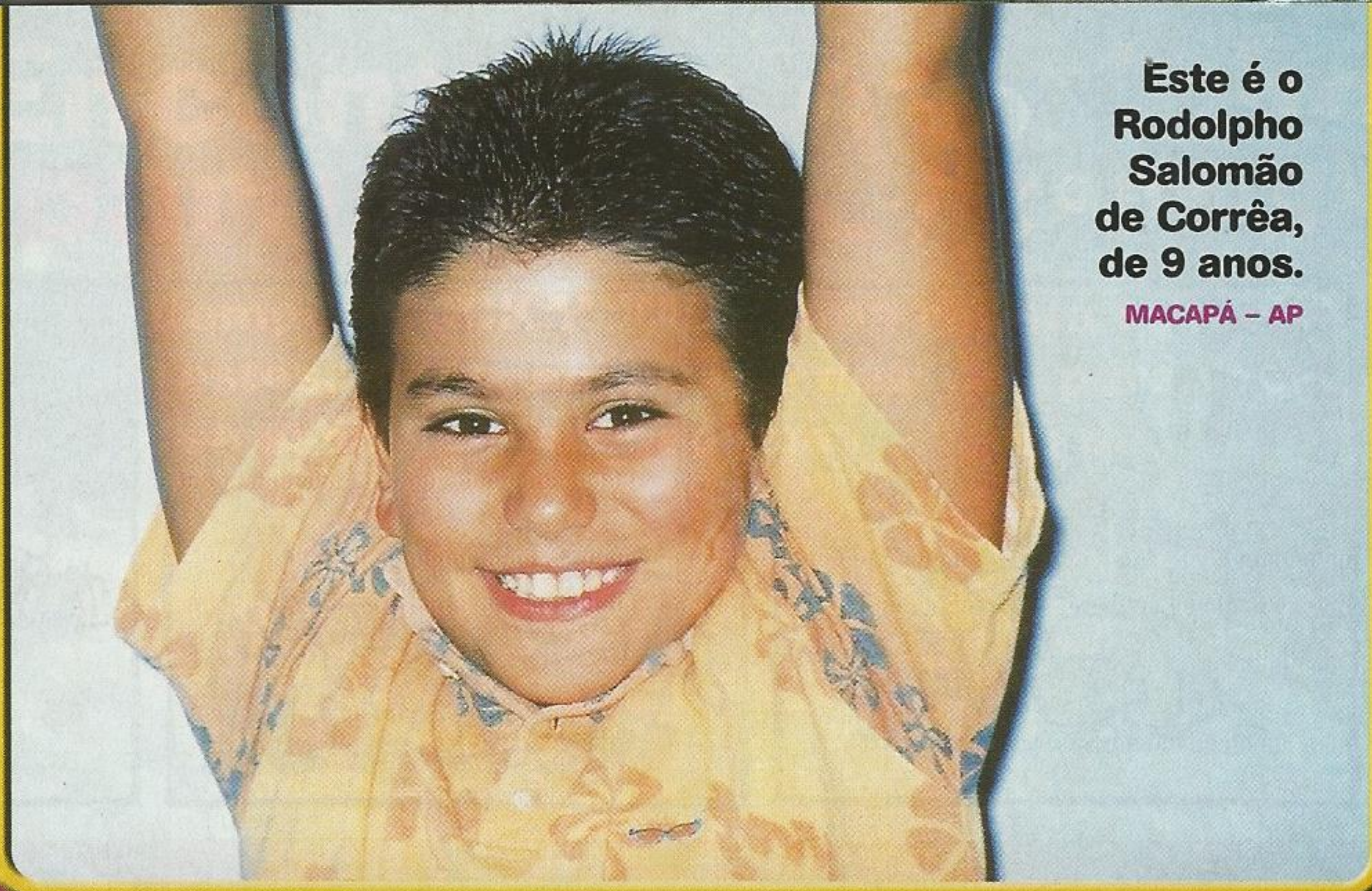
Este é o desenho da Gabriela Nakabashi, de 11 anos.
VOTUPORANGA – SP

O Nicholas, de 10 anos, fez o desenho inspirado em *Procurando Nemo*.
SANTOS – SP

O desenho da garota foi enviado pela Mariana Magalhães, de 9 anos.
RIO DE JANEIRO – RJ

Este é o Rodolpho Salomão de Corrêa, de 9 anos.
MACAPÁ – AP

No desenho do Jankalle, a Tartaruga enfrenta o Guardião.
JOÃO PESSOA – PB

Acho que seria bem legal ter histórias em quadrinhos do X-Men.
LAÍS NERY MACHADO
TERESINA – PI

O personagem preferido do Clóvis da Silva, de 11 anos, é o Bob Esponja.
CURITIBA – PR

A charmosa bruxinha é a Flávia, de 8 anos. Ela lê sempre a RECREIO e se diverte no site.
SÃO PAULO – SP

Tirinhas!

Animatiras

por Jean Galvão

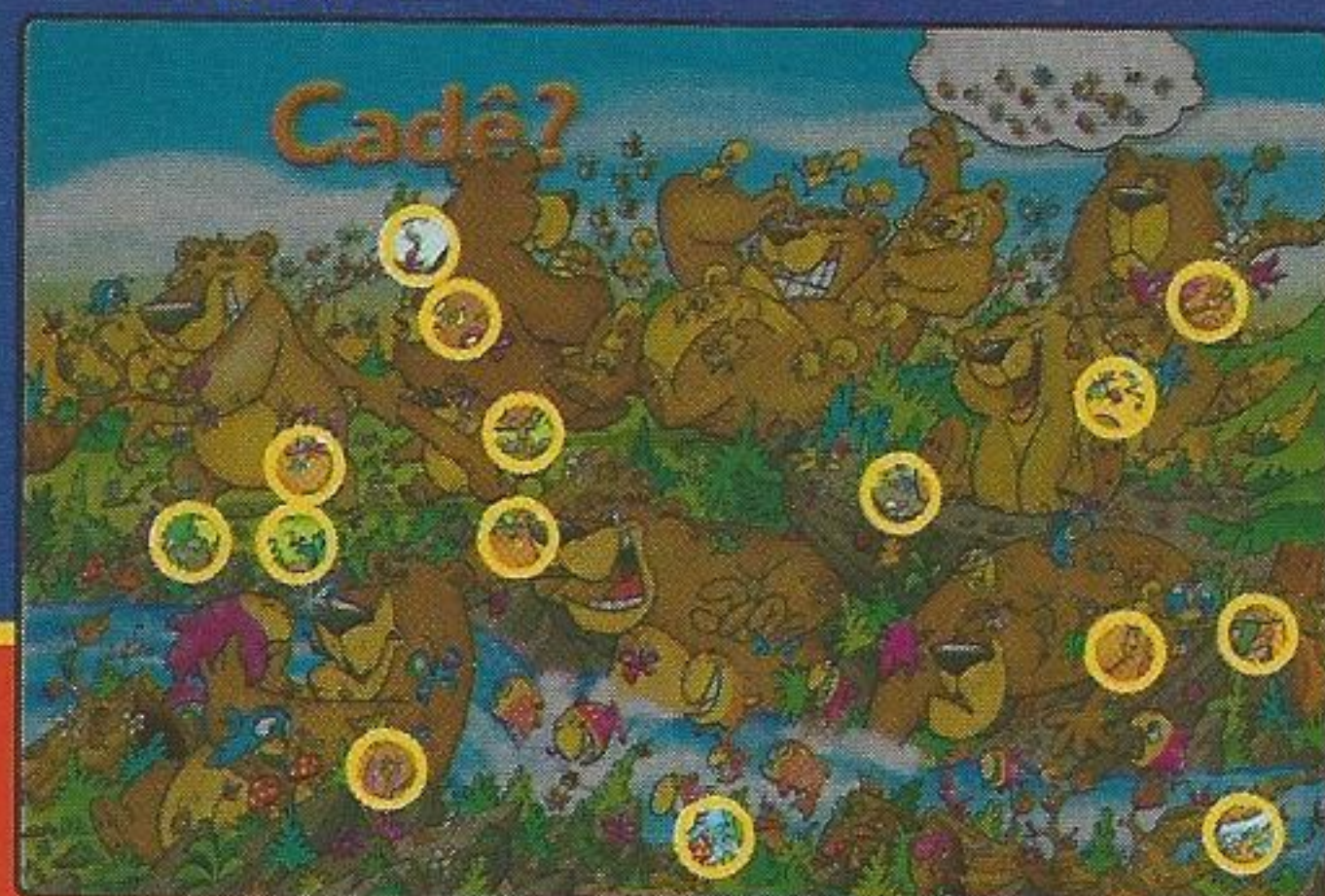
Bichos

por Fred Wagner

Aumiau

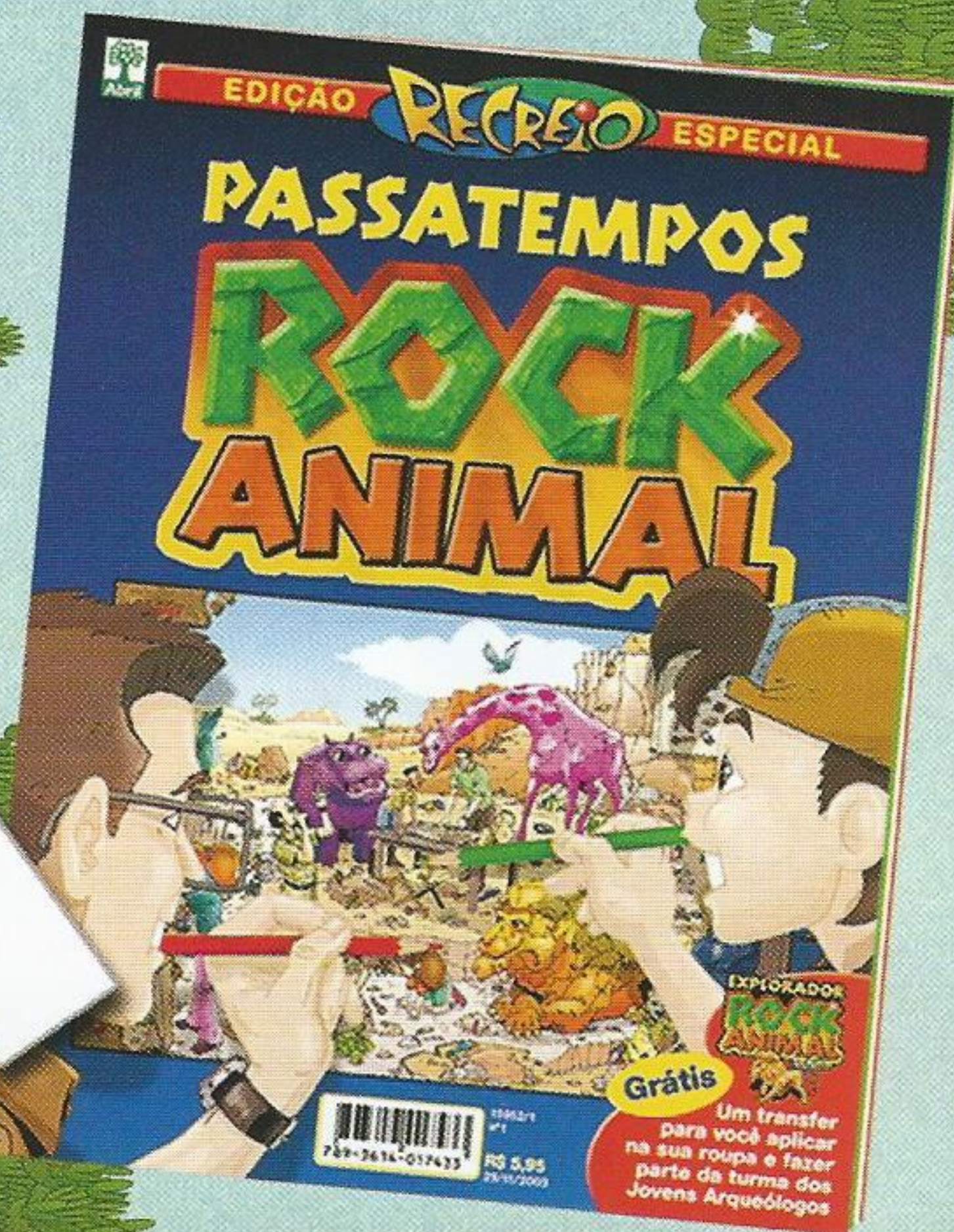
por Patrick McDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 28

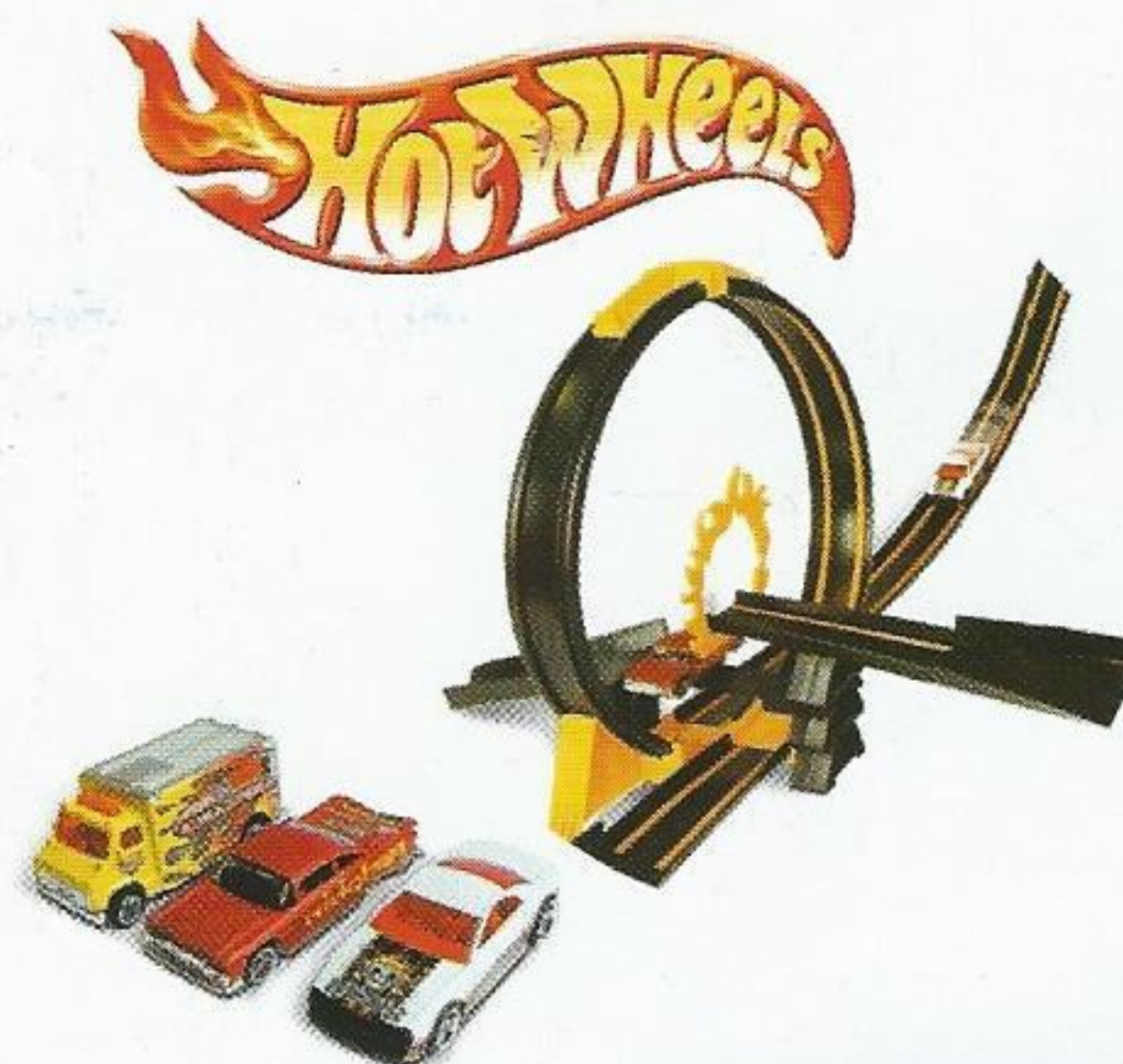
Página 37

Página 39

Promoção Toddynho
Barbie Lago dos Cisnes
Hot Wheels

Participe da Promoção do Toddynho.

Recorte e monte as 6 partes do quebra-cabeça que vem na embalagem. Se formar a imagem correta, você ganhou.

1 Todas as embalagens de Toddynho vêm com 6 partes de uma imagem do Toddynho. Você recorta e monta. Se formar o personagem da forma correta, você já ganhou!

2 Aí, você cola o quebra-cabeça montado em uma folha de papel, escrevendo seus dados pessoais (nome/end./tel./RG) e também qual kit você quer ganhar. Coloca em um envelope e manda para a Caixa Postal 021342-0, CEP 04602-970 - SP. Você pode escolher um Kit Barbie, com uma boneca, uma roupinha de princesa e uma fita de vídeo Barbie Lago dos Cisnes, ou um Kit Hot Wheels, com 1 pista e 3 carrinhos.

Regulamentos das promoções no site www.toddynho.com.br

E tem mais!
Junte 3 códigos de barra de qualquer embalagem de Toddynho.

Coloque em um envelope e mande para a Caixa Postal 021233-4, CEP 04602-970 - SP, para concorrer a 5 viagens com acompanhante para a Costa do Sauípe - BA para brincar na Casa da Barbie e na Arena Hot Wheels. As cartas devem ser postadas até 15/12/03 e a apuração será no dia 22/12/03.

SuperClubs Breezes Costa do Sauípe